

SUPER GAMEPOWER

ESPECIAL!
REVISTA PÔSTER
CHESTER CHEETAH



NOVA
CULTURAL

NOVEMBRO 94 - Nº 8 - R\$ 4,00

SEGA • NINTENDO

ILLUSION OF GAIA

UM GRANDE RPG ATÉ O FIM

AS 25 FASES DE ECCO!!

BEAVIS AND BUTT-HEAD SEM CENSURA

MEGA PITFALL, SONIC & KNUCKLES,
CONTRA: HARD CORPS, URBAN STRIKE

SNES SAMURAI SHODOWN, FIEVEL
BLACKTHORNE, TURRICAN 2,
O REI LEÃO, SMURFS, WILD GUNS

3DO BURNING SOLDIER,
GUARDIAN WAR, MICROCOSM

SEGA CD STAR BLADE

ARCADE VIRTUA FIGHTER 2,
SAMURAI SHODOWN 2,
DESERT TANK, CRUIS'N USA

MASTER JAMES BOND,
CHUCK ROCK 2

SUPER F. SOCCER 94: DICAS DE JUNINHO

SUPERCONCURSO

OLHO DE LINCE NA TV 29" ESTÉREO, NOS
VÍDEO CASSETES E NOS OUTROS PRÊMIOS!



FRESQUINHA QUE NEM DEDITO.



Todo mundo quer um

DEDITO



Prazer irresistível



SUPER GAME POWER

SUMÁRIO

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA DRIVE	
The Lion King	11
Pitfall	23
Sonic & Knuckles	24
Contra: Hard Corps	26
Urban Strike	28
Lethal Enforcers 2	29
Beavis & Butt-Head	30
Mortal Kombat 2	56
Ecco - Tides of Time	68
SNES	
The Return of Jedi	11
Dragon Quest VI	14
Chrono Trigger	14
Super Tetris 3	15
Judgement Clay	15
Super Godzilla	16
Captain Commander	19
Beavis and Butt-Head	19
Turrican 2	32
Demon's Crest	33
Samurai Shodown	34
Smurfs	36
Vortex	37
Blackthorne	38
Wild Guns	40
Fievel	41
The Lion King	44
Mortal Kombat 2	56
Zero 4 Champ	58
Tae Kwon Do	58
Acme All Stars	59
Formantion Soccer 94	60
Illusion of Gaia (capa)	72
MASTER	
Chuck Rock 2	52
James Bond	53
PORTÁTEIS	
Fatal Fury Special (GG)	16
SEGA CD / MEGA CD	
Star Blade	46
JAGUAR	
Bubsy	10
Blue Lightning	10
Double Dragon V	11
Rayman	15
3DO	
Off Road Interceptor	10
Spacenaufs	15
Burning Soldier	48
Microcosm	49
Star Control 2	50
Guardian War	51
ARCADE	
Virtua Fighter 2	17
Desert Tank	18
Golden Axe - The Duel	19
Cruis'n USA	54
PLAYSTATION	
Tou Jin Den	16
SATURN	
Myst	16
PC	
Alone in the Dark 2	78
NEO GEO	
Double Dragon	14
Gokkaiser	15

CIRCUITO ABERTO

Playstation, da Sony, promete pôr lenha na fogueira na guerra dos 32 bits **08**

PRÉ-ESTRÉIA

Nova temporada de luta nos flippers: Samurai Shodown 2 e Virtua Fighter 2 **10**

GOLPE FINAL

Os "kombos" mais mortíferos de Mortal Kombat 2 para Mega e SNes **56**

SUPERGP DICAS

Quem procura as melhores dicas acha aqui **66**

DETONADOS

Vá além do final em Illusion of Gaia. E mais, não morra na praia em Ecco 2 **68**

COMPUTER ZONE

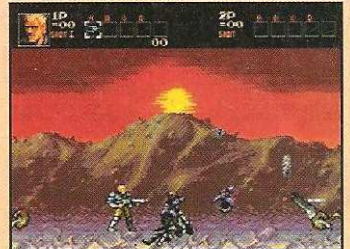
Alone 2: fantasmas e monstros voltam a atacar a winchester de seu PC **78**

SUPERGP EXPRESS

Conheça quem é quem nos comics. Panacea, o fanzine "made in Brazil" **80**

FINAL STAGE

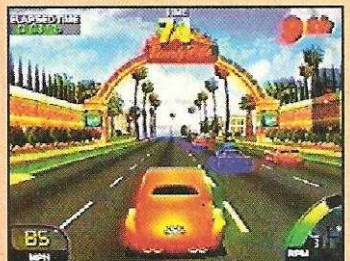
Acabamos com Gargamel e seu fedorento gato Azael, em Smurfs **82**



A Konami continua trazendo seus clássicos para o Mega, agora é a vez de Contra (pág. 26)



3DO entra na era do RPG espacial com Star Control 2 (pág. 50)



Cruis'n Usa, a Nintendo mostra a cara em seu arcade baseado na plataforma Ultra 64 (pág. 54)



Um bang-bang futurista de primeira linha (pág. 40)

SUPER GP CARTAS

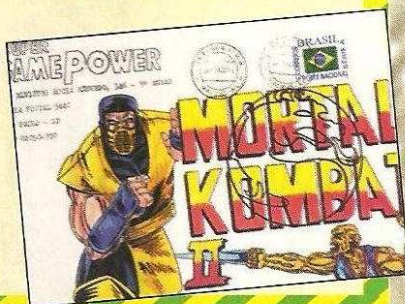
CARTA DO MÊS

Estou contente por esta ser uma das melhores revistas de game, demais. Gosto dos críticos de **SGP**, superatentos aos jogos, explicados da melhor maneira possível. A Pré-Estréia é demais, as Dicas são

as melhores do planeta. Sou amarradão em **Mortal Kombat** e **Street Fighter**. Gostaria que o desenho do envelope aparecesse na revista. Meus amigos disseram nunca sairia e queria passar a revista na cara deles.

**José Estevão dos Santos,
Maceió, Alagoas**

CHEFE: caro Santos, Maceió não é Maracangalha mas o chefe tem alma de Salvador. Em vez de passar a revista na cara dos outros é melhor mostrar para as gatas lá no Maria Bonita ao som de um bom forró. Valeu!



GAME IDÉIA

AROUND THE WORLD

Você é um aventureiro em andança pelo mundo. As fases se revezam entre side-view (lateral) e primeira pessoa. Você conquista itens que o possibilitarão seguir viagem para os 5 continentes: O transporte depende do que você arrecadar. Gráficos em animated cells (Aladdin) e sons inspirados no folclore de cada país.

Valéria Torres, Fortaleza -CE

VICE-CAMPEÃO

Alô galera! Parabéns pelo stand no Sukita Adventure Game Festival, demais! Fui à finalíssima. Tive uma luta com **MK II** e ganhei o 1º round, mas perdi os outros dois. O 2º lugar é o início, não é?

**Flávio Medeiros,
capital, SP**

CHEFE: Parabéns, mas ainda bem que o Parreira não pensa assim!



Aúltima edição teve alguns problemas. Na matéria sobre Ecco faltou uma foto. Para compensar trazemos um especial sobre o jogo nesta SúperGP.

O golpe Shadow Beast de Dark Stalkers (p. 65) é acionado com ↓→↘+ 3 socos de perto. E, nas SuperGP Dicas, em Ranger X, chega-se à fase secreta digitando ABCABCABC no option. Selecione dificuldade Easy e pronto!



BABA

Sou Vinícius, tenho 5 anos, mas detono. Não sei ler, mas como sei o que quero (novidades), os grandões de casa precisam estar bem informados e pedem socorro à **SGP**. Acordo e quero jogar, mas mamãe quer que eu tome mingau primeiro (ela pensa que sou criança!), depois tenho que fazer as tarefas do pré (que não é vestibular, é o escolar), só então eu fico livre. Meus jogos preferidos são Sonic e Turtles, onde sou ferinha. Até minha tia que tem quase 20 anos a mais que eu, perde! Aliás é ela quem escreve a cartinha. Um abração

**Vinícius G. Machado
Campos-RJ**

ELOGIO

Parabenizo o enorme sucesso e repercussão que a revista **SGP** tem entre os aficionados ou não do mundo do videogame. Aqui em Natal é impressionante.

**Elinaldo da Silva
Natal - RN**

No desespero algumas pessoas recorrem à Bíblia, mas para acabar um jogo só com **SGP**.

**George Luiz Silva
Uberlândia - MG**

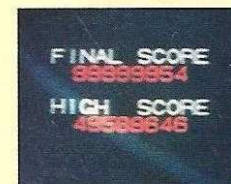
MALUCO BELEZA

Aí cambada de urubu véio!! A **SGP** está demais! Tem umas falhas, mas... as dicas precisam mostrar mais Dikabyllyt, repeat, Dikabyllyt. Na edição número 6 a revista está 99,9%. Bom, pelo menos bate as outras por : 1.146 X 0. As capas estão legais, mas a número 4 não agradou, Dee Jay com sorriso de mau, Fei Long com cara gorda...Seguem algumas perguntinhas.

**Guilherme Webster
Pelotas, RS**

MARJORIE: Queridinho, o espaço foi muito curto para comportar para tantas dúvidas existenciais. Mas um cara com nome de dicionário, ainda mais renomado desse jeito Beo poderia mesmo ser dos mais curiosos. Que o Chefe não me ouça, mas a Marjoriezinha aqui adora gaúchos cultos!! Imagine você que noutro dia apareceu um carinha cheio de Bahs e Tchês... É melhor eu parar por aqui!

ANIMAL



Com o score de 99.999.954 em Alien 3 (Mega), o Julio Cezar Thomazoni conseguiu um rugido do Tigrão.

JOGO FRÁGIL

Oi, Chefe, meu nome é Aline, tenho oito anos e moro numa pequena cidade do Rio Grande do Sul. Eu tenho um Mega Drive e sou sócia da locadora da minha cidade. Eu queria saber por que não tem jogo do **Super Mario** para o meu videogame. Um beijo.

Aline G. O. Lemos
Uruguaiana, RS

Ô Aline, gracinha, um amor sua cartinha. O Chefe me passou sua carta para responder. Não tem jogo do **Super Mario** para Mega Drive porque o bigodudo é um personagem da Nintendo, que fabrica o Nes e o SNes e é concorrente da Sega (Tec Toy, no Brasil). Um beijo grande da Marjô e de todo o pessoal da aqui da redação.



Eu já tinha enviado alguns desenhos antes mas nenhum apareceu. Só dava carta de menino. Agora com esse espaço só para nós resolvi arriscar. Acho também que o título da seção **Jogo frágil** tem uma entonação meio machista, sei lá. Um beijão.

Denise Akemi
São Paulo, SP

Olha aí, Denise, seu talento não estava sendo reconhecido, mas isso acabou. O Chefe autorizou que mudássemos o nome da seção. Não achamos nada legal. Mandem suas sugestões. Beijão, Denise.

Eu e minhas amigas Fernanda, Ana, Michelle, Nélide e Eliene somos superligadas num bom videogame. Será que dava pra falar pro Chefe deixar de ser menos machista? Que espécie de videogame é o Genesis?

Janaína M. Silava
São Paulo, SP

Que turma do barulho! O Chefe está avisado, vamos ver no que dá. O Genesis é o nome que o Mega Drive tem nos Estados Unidos.

Super GP Responde

Ai, galera da **SGP**, a revista está ficando cada vez melhor e mais completa. Perguntas:

- 1) Tenho o game **Super Street Fighter II** para SNes e queria saber se há algum truque para o jogo
- 2) Existe um jeito de lutar contra o Akuma no SNes?
- 3) Quais os lançamentos e previews mais quentes nos EUA, de luta e esporte, para SNes?
- 4) Existe previsão de lançamento para o **SSF II Turbo** para o SNes

Marcelo Muratore
São Paulo, SP

Seguinte, Marcelo, sobre **SSF II** já publicamos tudo o que descobrimos. O Gouki é exclusividade do **SSF II Turbo**, dos

arcades, não pinta no SNes. Os lançamentos mais quentes nos EUA e no Japão estão nesta edição. E não há previsão de **SSF II** para SNes.

Parabéns pessoal da **SGP**, parabéns.

- 1) Será que aquele pôster gratuito que vinha na SuperGame poderia vir agora na **SGP**?
- 2) A versão de **Mortal Kombat II** sairá para o Sega CD?

1) Sempre que possível teremos o pôster, como nesta edição que há um superpôster e mais um jogo detonado.

2) A lógica indica que sim, mas até agora não há nenhuma previsão.

CLUBES

MASTER GAME CLUB, especialistas em SNes, 3DO, PC e Jaguar. Os sócios recebem 2 revistas mensais e carteirinha. Para se associar envie foto 3X4 e R\$ 1,00. Rua Washington, 36, CEP 93420-500, Novo Hamburgo, RS.

JOE TRO MUNDO GAMES, dicas, trocas de cartuchos e carteirinha (Mega Drive). Mande envelope selado para Rua General Rondon, 1236, CEP 91900-121, Porto Alegre, R.

CLASSIFICADOS

Vendo para SNes Fatal Fury 2 e Mortal Kombat. Interessados falar com Emerson Moreschi no tel (0195) 415297 Araras - SP.

Vendo um Mega Drive com 2 controles e 4 fitas. Tudo em ótimo estado. Ou troco por um SNes. Tel.: (055) 512-1268. Avenida Rio Grande do Sul, 664. Santa Rosa - RS.

Vendo 4 fitas de Master System (Sonic 1, Out Run, Running Battle e Choplifter) Bruno Almeida. Tel.: (032) 276-1290 Mar de Espanha - MG.



SUPERGAMEPOWER

Caixa Postal 9442
São Paulo, SP CEP 01050-970

ARTE NO ENVELOPE

No mês que quase todo mundo resolveu homenagear as mulheres, o carioca Marcelo Barbosa caiu nas graças do Chefe e leva um cartucho

PREMIADO



O carioca esperto Marcelo Barbosa, de Nova Iguaçu, mostrou que sabe dar vida às gatas lutadoras



O chefe e os tetralutadores de Eduardo Martiniak, de Bauru, SP



Rogério de Araújo Andrade, de Castelo Espirito Santo, ES, armou o álbum de família de Street Fighter

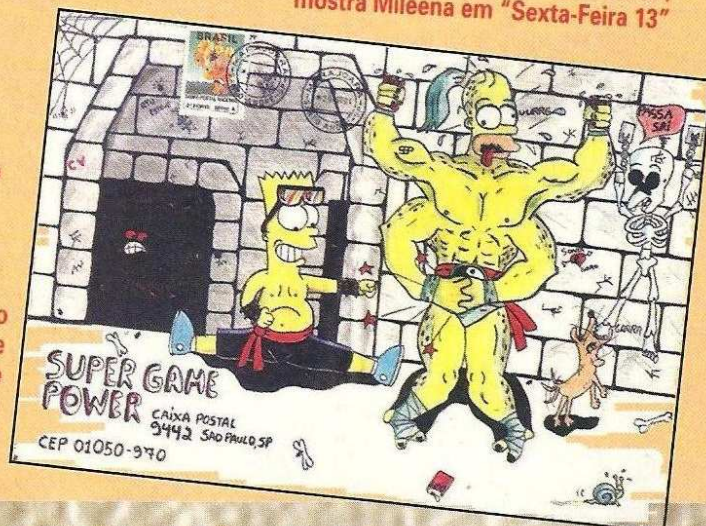


Evandro de Moraes, de Caieiras, SP, mostra Mileena em "Sexta-Feira 13"

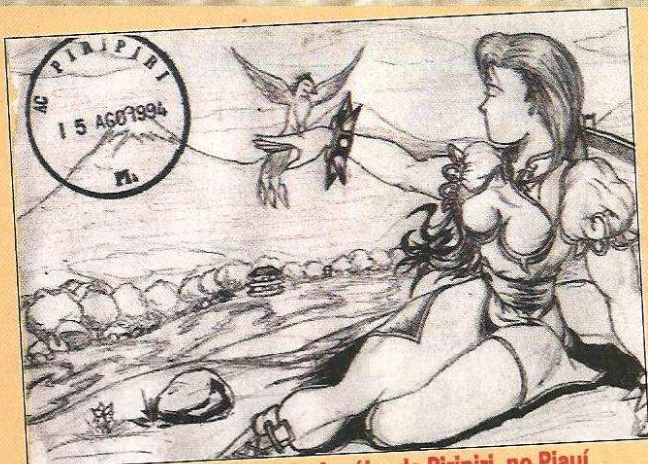
Assim a Globo vai acabar contratando o Wagner Marciano Costa, de Valinhos, SP, para uma especial sobre o Senna



Raphael Schmitz da Silva, de Joinville, SC, e seu corte de cabelo Ninja



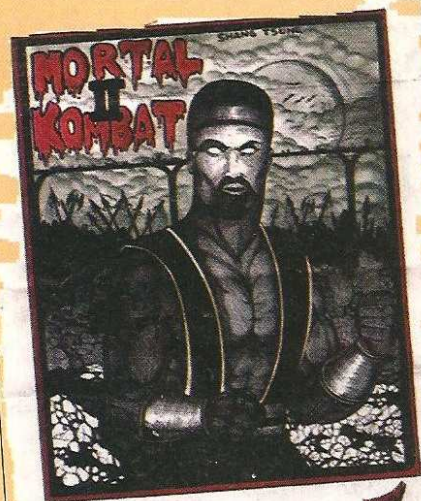
Ednardo Corsino de Souza, de Santo André, SP



Esaul de Arimatea Furtado Araújo, de Piripiri, no Piauí, promete a paz para Chun Li



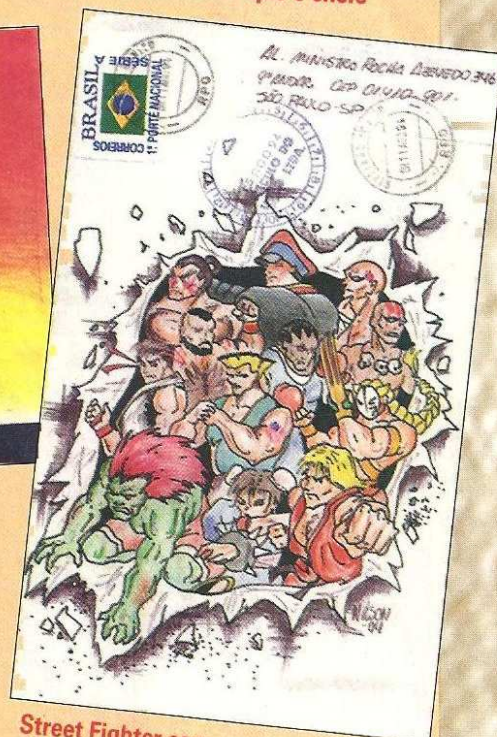
Eduardo Rodrigues, de São Paulo, capital, deve achar que o chefe anda meio gordo



O Shang Tsung do paranaense Rogério Rodrigues dos Santos, de Paranaguá



Ronaldo Lúcio Silva, de Taguatinga, DF, levou Scorpion, Sub Zero e Reptile para o Planalto Central



Street Fighter com a marca de Wilson Gandolpho, de Ribeirão Bonito, SP



Chun Li por Márcio Rodrigues da Cunha, de Caieiras, SP



O freguês Raphael Schmitz da Silva, de Joinville, SC, entrou com dois desenhos, é mole?



Alexandre Conrado, de Porto Alegre, RS

NEO GEO CD: ARCADE BARATO EM CASA

A SNK é uma das melhores softhouses de arcade, com jogos como **Samurai Shodown 2**. Com o Neo Geo CD, os jogos ficarão mais baratos, na faixa de US\$ 40 a US\$80. O aparelho custa US\$500. O modelo front loading já esgotou no Japão. Agora, a SNK vai lançar o top loading, em que o CD vai por cima, como



Grandes jogos por US\$ 80

no Sega CD 2. Um modelo mais compacto e competitivo.



SUPER 32X, BOM, BONITO E BARATO



A Sega lançar um booster (envenenador) para o 16 bits. Usa os mesmos processadores do Saturn, mas não são compatíveis. O booster melhora gráfico, som e a velocidade e eleva o Mega a 32 bits. O preço também é atrativo: US\$150. Previsto para o final do ano.

PC-FX DA NEC PODE ROUBAR A CENA

A Nec foi a pioneira na tecnologia de CD-ROM

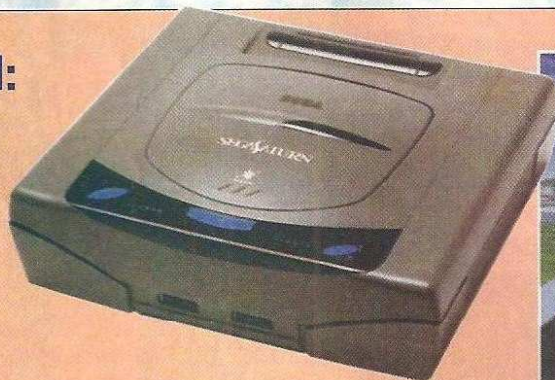


O ponto forte do FX são suas animações. O console possui um processador próprio para a função e pode descomprimir imagens JPEG numa velocidade de 30 quadros por segundo. Possui vários efeitos manjados como zoom e rotação.

SEGA SATURN: KNOW HOW DIRETO DOS ARCADES

O Sega Saturn divide com o Play Station a preferência dos gamers japoneses. O aparelho possui duas CPU SH2 (RISC 32 Bits) com velocidade de 50 MIPS (50 milhões de instruções por segundo). Dentre os novos consoles, o Saturn possui a maior memória RAM, com 36 Mega. Além de o processamento ser dividido entre as duas CPU, existem mais nove processadores, que trabalham em áreas específicas como gráfico e som. Pode trabalhar com polígonos e tem sombreado e aplicação de textura. Mais de 160 softhouses

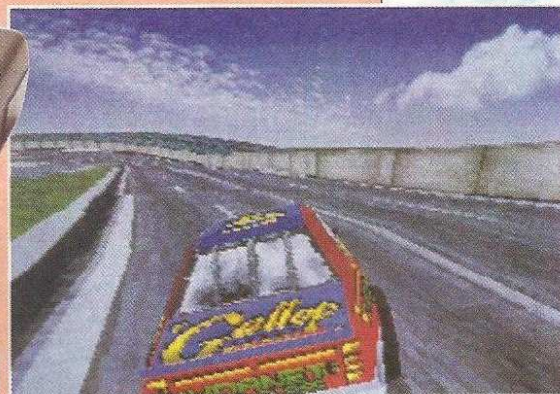
já se cadastraram e a Sega traz todo esse know how para o Saturn, como os jogos **Daytona USA** e **Virtua Fighter**. A Sega começará a usar a super placa ST-V, o Titan, para arcade, compatível com o Saturn. Tem tudo para detonar!



Muita velocidade e emoção com Gale Racer



Victory Goal para Saturn inaugurará a nova geração de jogos de futebol



Daytona USA é um dos mais fantásticos jogos de corrida



Virtua Fighter: conseguiu sair do padrão dos jogos de luta convencionais utilizando polígonos e conseguindo movimentos realistas

NINTENDO ULTRA 64

A velocidade da CPU do Ultra 64 da Nintendo será de mais de 100MIPS (dobro do Saturn). Tem 16.777.216 cores. O Ultra 64 tem o apoio da Silicon Graphics, e da Alias Research. Preço de US\$ 250 para ser lançado em fins de 95.



O console Ultra 64 promete ser o supra-sumo

JAGUAR CD: UMA INCÓGNITA



Apesar de a Atari fazer dizer que o seu console é 64 bits, de 64 bits ele só tem a transmissão de dados. A CPU é um 68000, a mesma do Mega Drive. Mas o Jaguar é bom de gráficos e o CD vai melhorar o som. O Jaguar CD está previsto para o fim do ano, com preço de US\$200.

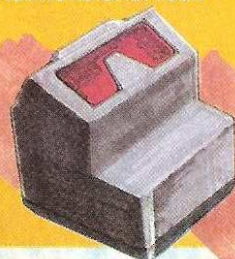
3DO: MULTIMÍDIA TOTAL



O console 3DO é o campeão multimídia. Um adaptador para Vídeo CD está para ser lançado e o sistema pode disputar mercado de vídeo-decks. A aceleradora M2, que eleva o 3DO a 64 bits, promete botar mais lenha na fogueira.

NINTENDO 32 BITS: MISTÉRIO

Apesar da confirmação do projeto de um 32 Bits da Nintendo, a empresa não revela quase nada. Pelas fontes, o console usará o sistema de Private Eyes (olhos privados), que cria, dependendo do ângulo, uma imagem tridimensional real.



Ridge Racer inaugurou a nova geração dos jogos de corrida



O Play Station contra-ataca com Tou Jin Den. Arena 3D, armas e sombreado dão outra dimensão, diferente do Virtua Fighter

PLAY STATION, A NOVA POTÊNCIA

O console da Sony começa a sair do anonimato. O que mais chama atenção no console são suas especificações técnicas, de fazer inveja aos arcades de última geração. Sua CPU é uma R3000A (RISC 32 Bits) de 30 MIPS. Possui um processador próprio para gerar polígonos. Claro, tem os efeitos de sombreado e aplicação de textura. Processa até 4.000 sprites e tem efeitos de zoom e rotação em cada um deles, separados. Em



Dark Stalkers só para Play Station, por enquanto



A Konami ataca com Parodius: a versão Play Station inclui duas versões

polígonos e sprites, o Play Station supera o console da Sega. A tela é "escrita" a cada 1/60 segundos, o mesmo poder da placa Model 2, de **Virtua Fighter 2** e **Daytona**. A Sony tem 164 empresas associadas para criar jogos. A Sony trocou o potencial multimídia pelo de videogame. Muitos jogos já estão no forno.

PRÉ-ESTRÉIA

Arcades vêm arrebrandando: a Sega traz Virtua Fighter 2 e Desert Tank. E novidades na fronteira tecnológica: Playstation, Saturn e, para breve, Doom para 32X...

OFF-ROAD INTERCEPTOR

CRYSTAL DYNAMICS

CORRIDA

3DO

Off-road futurístico produzido pela Crystal Dynamic em que cabe a você o papel de um de um aventureiro caçador de recompensas intergaláctico. Para cumprir sua missão, é necessário que você atravesse seis mundos alienígenas. Cada um deles o espera com diferentes relevos e obstáculos, o que inclui rampas, túneis, crateras, além de perigosos alienígenas. Nas corridas dois jogadores disputam a melhor classificação. O ponto forte do jogo é a ação off-road non-stop, um tapa na cara, com luva de pelica, em matéria de gráficos poligonais, especialidade da 3DO. Fique ligado, o visual é de embasbacar!

Já disponível



BUBSY



ATARI

JAGUAR

AVENTURA

Os alienígenas, ou melhor, os Wollies, estão de volta com um novo plano para dificultar a vida de Bubsy. Desta vez, o gato descarado se diz preparado para encarar as 15 fases de ação/aventura em plataformas. Este cart para um jogador é o ingresso de Bubsy em 64 Bits e conta com um novo elenco de inimigos e gráficos de qualidade.

Disponível em dezembro



BLUE LIGHTNING



ATARI

JAGUAR

TIRO

Poucos se lembram do Blue Lightning para Lynx. O simulador de voo para um jogador está de cara nova para o Jaguar. Como um piloto do esquadrão das Nações Unidas, você voa em quatro missões ao redor do globo. Escolha seu avião e o tipo de ação. Nas missões, você atira contra outros aviões em duelos de arrepiar. Missões de terra exigem mira certa para destruir alvos terrestres como helicópteros e tanques. No Jaguar, os gráficos dão mais realismo à ação.

Disponível em dezembro



THE RETURN OF THE JEDI



JVC

SNES

Jogo final de uma das melhores séries dos videogames de ação/aventura da história, **Super Return of Jedi** é superior a seus antecessores **Super Star Wars** e **Super Empire Strikes Back**. Em 19 fases de ação 16 Mega, o jogo segue com fidelidade o grande sucesso do cinema Retorno de Jedi, dirigido por George Lucas, incluindo batalhas nas florestas de Endor, a Estrela da Morte, O Esconderijo de Jabba The Hut, e as famosas cenas das motos aéreas. A jogabilidade varia de side-scrolling/plataformas para scrolling de trás, voo em primeira pessoa com gráficos em 3D e efeitos em Mode 7. Tem mais, além das três escolhas do original (Han, Luke e Chewie) desta vez os jogadores poderão contar com Leia e Ewok. Para completar a sensação, a trilha é de John William, o mesmo do filme.

16 Mega
Já disponível



TIRO

DOUBLE DRAGON V



WILLIAMS

JAGUAR

Os irmãos Lee (Billy e Jimmy) chegam para o Jaguar numa aventura idêntica às já conhecidas no Super Nintendo e no Mega Drive. Jogo de luta em visão lateral, em que você pode escolher entre 12 personagens, cada qual com um repertório diferente de movimentos especiais e técnicas próprias. Um clássico do fighting game. Como no SNes e no Mega, os combates são individuais, no mesmo estilo de **Street Fighter**.

Disponível em dezembro



THE LION KING

VIRGIN/DISNEY

AVENTURA

MEGA

Depois do badalado lançamento do cart **Aladdin**, da Disney, no ano passado, a dobradinha Disney e Virgin quer impressionar com este **Rei Leão**. O cart tem 24 mega e conta a vida de Simba - dos primeiros dias à batalha final para recuperar o trono. A jogabilidade inclui ação de plataformas com áreas em 3D. A animação de Simba tem grande realismo e, com o passar das fases, os jogadores aprendem novas técnicas. Inclui as músicas originais do filme, mais duas criadas exclusivamente para o game.

24 Mega
Já disponível





VISTA AÉREA DOS JOGOS DA

São pelo menos seis horas diárias de treinos. Saques. Cortadas. Bloqueios. Até chegar o dia seguinte. E outras seis horas de treinos. Com os mesmos saques. Cortadas. Bloqueios. Para esperar o jogo chegar. Junto com o frio



Marco Antônio Cavalcanti / Abil Imagens

SELEÇÃO. NA VOLLEY DESTE MÊS.

na barriga. Com o público. O esforço. Os aplausos. A emoção. A vitória. A foto na **Volleyball**. De capa. E poder falar das seis horas diárias de treino. Que demoram muito enquanto o sonho não chega.



PRÉ-ESTRÉIA

GODZILLA



TOHO

SNES

O rei dos monstros japoneses ataca num jogo de luta. Nove monstruosas criaturas vão se digladiar nas cidades e nos campos do Japão. O sistema de jogo é mais que manjado: socos, chutes, rabadas, mordidas, golpes especiais e até fatais. A reprodução dos rugidos dos monstros estão presentes. Os sprites estão grandes, como devem ser. O símbolo localizado na parte inferior mede a raiva. Se estiver completa pode-se usar os golpes fatais. **Godzilla** também vai virar filme em Hollywood.



20 Mega
Disponível em dezembro

FATAL FURY SPECIAL



TAKARA

G. GEAR

A série **Fatal Fury** não é mais exclusiva dos 16 bits. A Takara traz o **Special** para Game Gear, com direito aos golpes fatais e Ryo Sakazaki. Apesar de muitos lutadores terem sido cortados, é uma grande versão.



4 Mega
Disponível em dezembro

MYST



SUNSOFT

SATURN

Gráficos e música de primeira linha, somados a uma trama intrigante, tornaram **Myst** um hit dos computadores PC e Macintosh. A boa notícia é que a versão para Saturn nada deve ao original.



CD-ROM
Sem previsão de lançamento

TOUJINDEN



TAKARA

PLAYSTATION

A briga agora ficou entre duas superpotências da última geração de consoles, as japonesas Sony e Sega. Para enfrentar o clássico **Virtua Fighter**, a Takara resolveu lançar **Toujinden**, cuja tradução é a "Lenda do Deus da Luta", para Playstation. Todos os lutadores que você encontra em **Toujinden** apresentam armas no estilo



Samurai Shodown.

Utilizando a técnica de polígonos, o jogo traz muitas movimentações que exploram o universo 3D que o jogo propicia. Resumindo: a jogabilidade não é linear como a que você encontra em **Super Street Fighter** ou até mesmo em **Virtua Fighter**. Neste jogo, é possível sair da linha de ação do oponente para tentar escapar de seus ataques. Esta movimentação permite envolver inimigo andando em volta dele e pegando-o pelas costas. Prevê seis lutadores. Só para Playstation.

CD-ROM
Sem previsão de lançamento



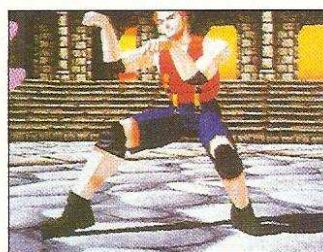
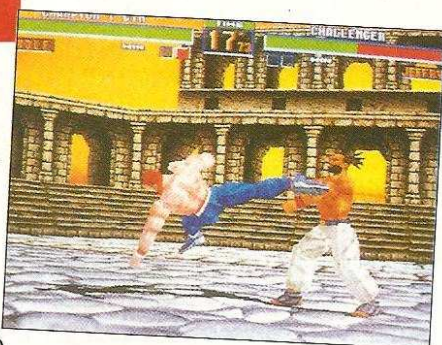
VIRTUA FIGHTER 2



SEGA

ARCADE

A informática e a tecnologia avançam num ritmo alucinante, nem parece que faltam ainda 7 anos para a entrada do novo século. Se você achava que **Virtua Fighter** era o máximo, ainda não viu nada. A Sega não dá descanso nos arcades. Mesmo com **Virtua Fighter** e **Daytona USA** causando filas nos shoppings de São Paulo, a Sega lança mais dois jogos de deixar qualquer um de boca aberta. São eles **Virtua Cop** e nada mais nada menos que **Virtua Fighter 2**. A primeira coisa que se nota são os gráficos: bem mais bonitos e naturais. Com os recursos da placa Model 2 puderam aplicar uma textura mais complexa. Os rostos dos personagens ficaram mais realistas. As roupas ganharam vincos e desenhos. Pelas especificações técnicas da placa pode-se ter o dobro de qualidade de movimentação em relação ao antecessor,



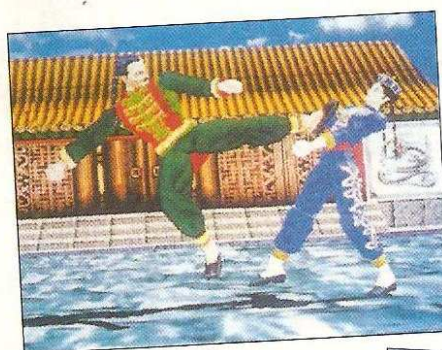
Lion usa o kung fu louva-deus



Shun pode surpreender com seus movimentos

trabalhando numa velocidade de gráfico de 1/60 segundos (isso significa que a tela é "escrita" 60 vezes por segundo). Dois novos lutadores aderem ao grupo de **Virtua Fighter**: Lion e Shun. Lion usa o kung fu louva-deus e Shun é especialista de sui-ken, um kung-fu cujos movimentos lembram um bêbado lutando. Mas não se iluda, seus golpes são surpreendentes. Tomara que parte dessa fantástica tecnologia esteja presente no console Saturn.

Sem previsão de lançamento



Os lutadores ganharam novos movimentos como essa voadora de Lau e o chute alto de Pai (foto abaixo)



PRÉ-ESTRÉIA

DRAGON QUEST VI



ENIX

RPG

SNES

Finalmente! A sexta saga da série **Dragon Quest**, o RPG de maior sucesso no Japão, traz gráficos bem detalhados, sons magistrais e uma história genial. O time de produção é o do **Dragon Quest I**: criação de Akira Toriyama (**Dragon Ball**), música de Kouiti Sugiyama, cenários e história de Yuuji Horii e programa da Chun Soft. Segundo Yuuji Horii, o tema deste **Dragon Quest VI** é o descobrimento. O que ele quer dizer com isso só se saberá vendo o jogo. As cenas de batalha foram melhoradas: os monstros são animados, as magias ficaram animais e novas habilidades foram acrescentadas. Cada personagem pode assumir várias "profissões", como guerreiro, mago e lutador. Tudo a sua escolha, inclusive para os monstros que você capturar.



Memória não definida
Sem previsão de lançamento



CHRONO TRIGGER

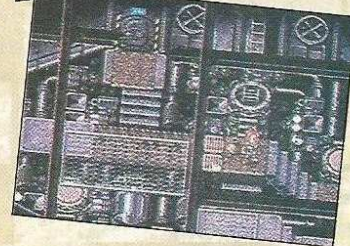
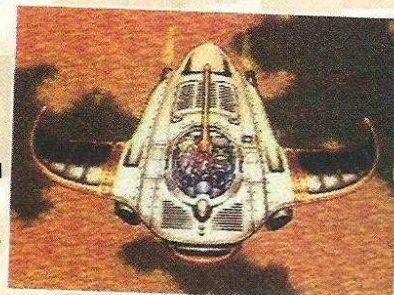


RPG

SQUARE

SNES

Chrono Trigger reúne os criadores de **Dragon Quest** (Yuuji Horii) e **Final Fantasy** (Hironobu Sakaguti), os dois alicerces do cenário RPG. E mais: conta com personagens de Akira Toriyama. Só pelo time é possível ver que **Chrono Trigger** vai ser tão bom que pode até superar **Dragon Quest** e **Final Fantasy**. O "point" do jogo é a



possibilidade de poder viajar através dos tempos e ir tanto à pré-história como a uma era futura. As cenas de luta pretendem ser bem diferentes dos RPGs atuais.

24 mega
Sem previsão de lançamento

DOUBLE DRAGON



LUTA

TECHNOS JAPAN

NEO GEO

A nova aliada da SNK, a Technos Japan, prepara-se para o lançamento de seu antigo sucesso. Mas, agora, os irmãos Billy e Jimmy vão brigar num combate um-a-um, do mesmo gênero do que existe no **Street Fighter**. Espera-se ansiosamente que as mulheres de chicote também façam parte da "gangue" de lutadores. Até a namorada



de Billy, Marian, já entrou no combate. Uma fabricante que está prometendo arrasar no Neo Geo.

Memória não definida
Sem previsão de lançamento

SUPER TETRIS 3



BPS

SNES

Os caras da BPS não dão folga. É um **Tetris** atrás do outro. Entre as novidades de **Tetris 3**, podemos citar um modo versus em que até 4 jogadores podem participar, o modo Magicallis e o Sparkllis. O modo Magicallis consiste em apagar blocos formando linhas da mesma cor. Em Sparkllis, você deve fazer uma linha e, se ela contiver um bloco condutor, uma corrente elétrica passa pelos blocos. Os blocos atingidos desaparecem. Um **Tetris** para toda a família.

8 mega
Disponível em dezembro



RACHA -CUCA

SPACENAUTS

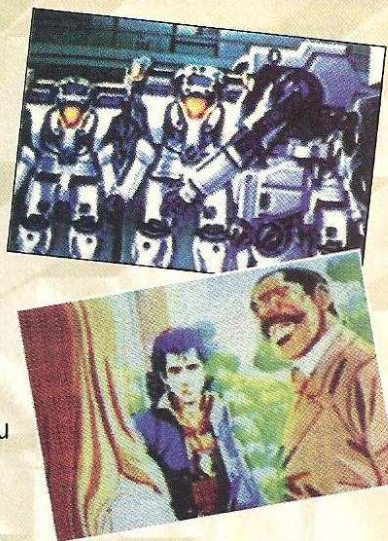


KONAMI

3DO

A Konami entra no 3DO com um adventure, um drama interativo no estilo de **Snatcher**. A concepção gráfica de **Spacenaunts** lembra **Snatcher**, sucesso para computadores e PC Engine. Nesse tipo de jogo, gráficos e sons são vitais, e o 3DO é o aparelho certo. Não se sabe muito do jogo mas a Konami se consagrou no gênero com **Snatcher**.

Memória não definida
Sem previsão de lançamento



C2 JUDGEMENT CLAY



INTERPLAY

LUTA

SNES 32X

O novo **Clay Fighter** traz tudo novo. Somente Bad Mr. Frosty e Blob foram mantidos. O jogo continua sendo aquele jogo de luta que faz uma paródia aos tradicionais jogos de luta **Street Fighter** e **Mortal Kombat**. Todos os lutadores desse C2 foram remodelados. Os bonecos de massa (clay) foram também redigitalizados. A Interplay avisa que foram preparadas várias surpresas nesse jogo como, por exemplo, o claymation estravaganza.

24 mega
disponível em novembro
para SNes
no primeiro trimestre de
95 para 32X



RAYMAN



UBI SOFT

AÇÃO

JAGUAR

O primeiro jogo da Ubi Soft para Jaguar apresenta Jimmy, que, de repente, se torna um super-herói e faz com que tudo a sua volta (pedra, árvores e cogumelos) e ganhe vida. Mas uma força negra destrói tudo e você é obrigado a se lançar numa aventura. Excelentes gráficos e animações de 25 quadros por segundo.

Memória não definida
Disponível em dezembro



GOUKAISER



TECHNOS JAPAN

LUTA

NEO GEO

A Technos Japan lança esse título original para Neo Geo de estilo manjado. Assinado pelo diretor de **Fatal Fury** em desenho. Promete ser um jogo de luta diferente. Personagens são enormes e têm características próprias.

Memória não definida
Sem previsão de lançamento



PRÉ-ESTRÉIA

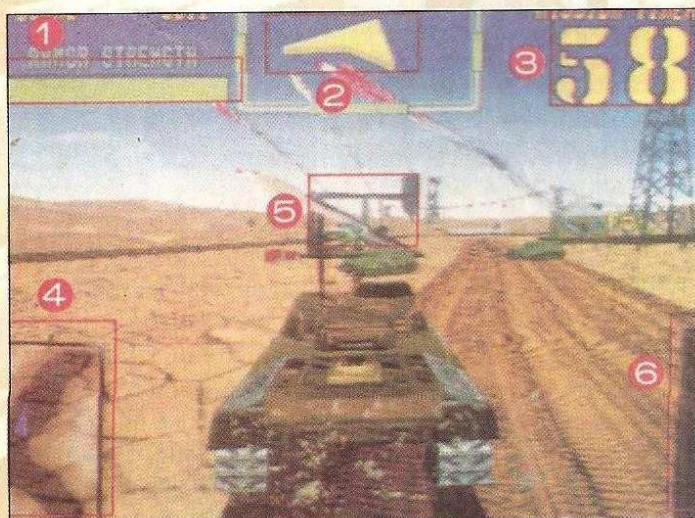
DESERT TANK

SEGA

ARCADE

A Sega continua atacando com sua série de gráficos poligonais na linha de **Daytona USA** e **Virtua Fighter**. Agora, a empresa apostou num jogo de guerra de tanques. É a última palavra em se tratando de simulador do gênero. **Desert Tank** usa a placa MODEL 2 utilizada em **Daytona** e **Virtua Cop**. O realismo é grande, a movimentação é perfeita e os detalhes são impressionantes. A aplicação de textura dá mais realismo aos gráficos. Sua missão é destruir o sistema de ataque nuclear afetado por um vírus de computador. Há duas missões: uma para principiantes (4 fases) e outra para os cobras (5 fases + 1 especial). Para fazer inveja à Guerra do Golfo.

*Memória não divulgada
Já disponível*



O realismo é um dos pontos altos deste simulador

SIMULADOR

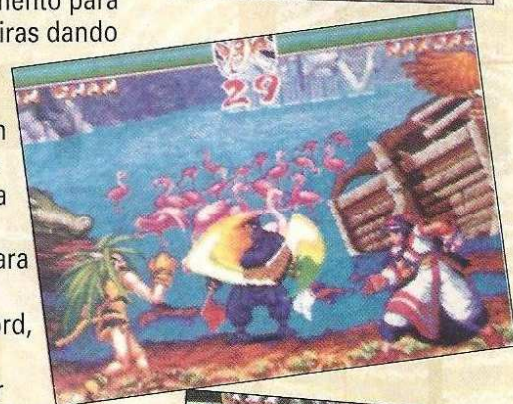
SAMURAI SHODOWN 2

SNK

NEO GEO

LUTA

O sensacional jogo de luta da SNK vai ter continuação em breve. **Samurai Shodown 2** traz muitas novidades. Todos, exceto Tam Tam estão de volta. À eles somam mais quatro novos personagens: Genjurou, Cham Cham, Zigar e um misterioso monge. Como todo jogo de luta que se preze tem 12 ou 16 personagens, deve existir um mestre secreto. Os personagens receberam modificações e cada um tem um golpe fatal capaz de pulverizar a arma do oponente. Os golpes fatais só são acionáveis quando a barra de raiva está completa. Existe um movimento para escapar de rasteiras dando um pequeno salto. Os lutadores podem rolar para frente ou para trás para escapar de ataques altos. Para evitar magias como a de Galford, o negócio é agachar e deixar passar a magia. Dando sequência a uma tradição da SNK, todos aprenderam um movimento para provocar o oponente. Um show para Neo Geo.



*Memória não definida
Sem previsão de lançamento*

GOLDEN AXE THE DUEL

SEGA

LUTA

SEGA CD

ARCADE

Jogo desenvolvido para ST-V, o Titan, placa compatível com o Saturn. O jogo segue o esquema **SF II** com

personagens de Golden Axe protagonizados por Ax Battler, Tyris Flare e Gilius Thunderhead. Prevê 10 gladiadores com direito a muita pancadaria

*Memória não definida
Sem previsão de lançamento*



DOOM

SEGA

AÇÃO

32X

Um grande sucesso de PC será convertido para o booster 32X. O estilo é o mesmo de Wolfenstein 3D, numa perspectiva similar. Sua missão é fugir. Durante a fuga você recolhe melhores armas, armaduras mais eficientes e acha muitas passagens secretas. **Doom** para 32X apresenta as mesmas fases e níveis secretos já conhecidos dos usuários de computadores PC. O nível de violência vai ser o mesmo, o que leva a Sega a censurar o jogo com o rótulo MA-17.

*Memória não divulgada
Sem previsão de lançamento*



CAPTAIN COMMANDER

CAPCOM

LUTA

SNES

Apesar do atraso, a Capcom finalmente traz **Captain Commando** para SNes. O jogo segue o esquema **Final Fight**, com 4 personagens. Prevê dois jogadores simultâneos (no arcade eram 4). Controle Captain Commando, Ninja Sho, Alien Jennety ou bebê Hoover entre fases com muitos inimigos e destruição. Se achar uns robôs pelo meio do caminho, pilote-os para facilitar sua jornada.



16 Mega
Disponível em novembro

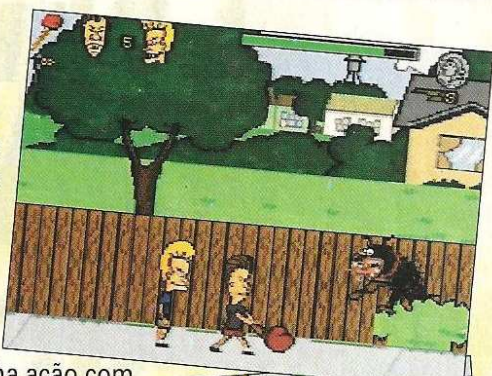
BEAVIS AND BUTT-HEAD

NEWMEDIA

AVENTURA

SNES

Os politicamente incorretos Beavis e Butt-Head vão chegar ao SNes. Ao contrário da versão para Mega Drive, este Beavis and Butt-Head segue a linha ação com quebra-cabeça com uma jogabilidade tipo pule-atire de visão lateral. Um ou dois jogadores podem passear pelos locais de Highland utilizando brinquedos como armas de paintball e serras-elétricas. Um cart com muita ação, loucuras e muito heavy-metal.



12 Mega
Já disponível

PROMO

GAM

**A PROMOÇÃO
CONTINUA**

**PARTICIPE DA 2ª ETAPA
VEJA OS DETALHES NA PÁGINA AO LADO**

E SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO OLHO DE

PROMOÇÃO SUPER GAMEPOWER

OLHO DE LINCE

PROVE QUE VOCÊ ENXERGA LONGE!

No novo concurso da SUPER GAMEPOWER quem
tem olho de lince fatura prêmios incríveis.

Se liga na mamata:

Primeiro você procura a
palavra SUPER, impressa com
destaque em alguma página da
edição 7, a palavra GAME,
impressa na edição 8
e POWER na 9.

Depois preenche um cupom
respondendo em quais páginas
dessas três edições elas foram
encontradas. Aí é só começar
a torcer. É muito fácil, cara!
Confira o regulamento ao lado,
abra bem os olhos e participe!



**1º prêmio: 1 TV estéreo 29" com
controle remoto, marca Sanyo.**

AMEPOWER PROMOÇÃO OLHO DE LINCE

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE

NCESUPERGAMEPOWERPROMOÇÃOOLHODELINCESUPERGAMEPOW

REGULAMENTO

1. A Promoção SUPER GAMEPOWER "Olho de Lince" é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários da empresa organizadora e de seus parentes diretos.

2. Para participar, basta localizar, impressos nas edições 7, 8 e 9 da revista Super Gamepower, selos com partes do logotipo SUPER GAMEPOWER e responder ao cupom que vem nessas edições, dizendo em quais páginas se encontram as palavras SUPER, GAME e POWER. A palavra SUPER estará na edição 7, GAME na edição 8 e POWER na edição 9. O cupom será repetido nas 3 edições.

3. Poderão ser enviados 1, 2 ou 3 cupons, desde que cada um esteja em um envelope e traga as três

respostas corretas.

4. O cupom, devidamente preenchido, deverá ser enviado dentro de um envelope para PROMOÇÃO SUPER GAMEPOWER "OLHO DE LINCE" - Caixa postal 9442 - CEP 05999-999 - São Paulo, SP, até o dia 20/12/94, data do encerramento das participações. O carimbo do Correio valerá como comprovante.

5. Não terão validade as cartas que não preencherem as condições básicas da promoção.

6. Só serão aceitos cupons originais.

7. O sorteio dos prêmios será feito entre os participantes das três edições e será realizado na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, no dia 05/01/95, com livre acesso aos interessados.

8. A relação dos ganhadores será publicada na edição de nº11 de Super Gamepower, a ser lançada no dia 31/01/95.

9. Os prêmios serão entregues na Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346, para ganhadores que residam em São Paulo, Capital. Os demais ganhadores receberão seus prêmios nas distribuidoras de suas cidades.

10. Serão distribuídos 10 prêmios no total, na ordem especificada:
1º prêmio: 1 TV estêreo 29" com controle remoto, marca Sanyo.
2º e 3º prêmios: 1 videocassete 4 cabeças, marca Sanyo.
4º e 5º prêmios: 1 rádio gravador estêreo com CD, marca Sanyo.
6º ao 10º prêmios: 1 rádio gravador estêreo sem CD, marca Sanyo.

Cert. Autorização nº 01/00/334/94

4º e 5º prêmios: 1 rádio gravador estêreo com CD, marca Sanyo.



2º e 3º prêmios: 1 videocassete 4 cabeças, marca Sanyo.

6º ao 10º prêmios: 1 rádio gravador estêreo sem CD, marca Sanyo.



VOCÊ PODE CONCORRER COM 1, 2 OU 3 CUPONS, DESDE QUE CADA UM DELES TRAGA AS TRÊS RESPOSTAS CORRETAS. SÃO MUITO MAIS CHANCES DE GANHAR!

PROMOÇÃO OLHO DE LINCE SUPER GAMEPOWER PROMOÇÃO OLHO

Nome:

Data Nasctº: Sexo: Prof. do pai:

Endereço:

Cidade: CEP: Estado:

Tel.: CIC (seu ou do responsável)

EDIÇÃO 7

SUPER

Nº da Página:

FIQUE LIGADO!
ESTA É A SEGUNDA PALAVRA
QUE VOCÊ VAI
LOCALIZAR!

EDIÇÃO 8

GAME

Nº da Página:

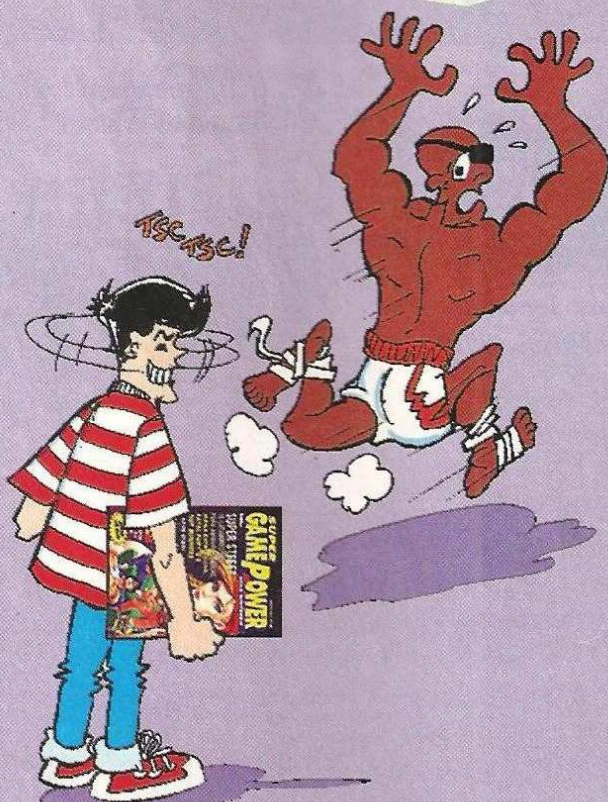
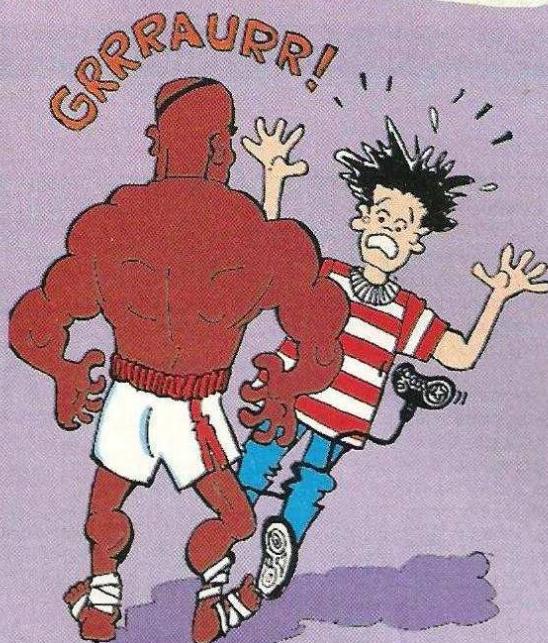
EDIÇÃO 9

POWER

Nº da Página:



**SAI
DESSA!**



**ABRE
UMA
SUPER
GAME
POWER!**

**SUPER
GAME POWER**
SEGA NINTENDO

VOCÊ VAI PÔR SEUS ADVERSÁRIOS PRA CORRER!

MEGA

PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE



Por Chefe

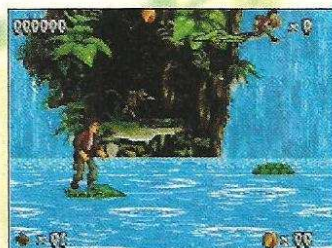
Depois do revival deste ano Festival de Woodstock tudo é permitido. Até ressucitar sucessos do Atari 2600 para os consoles atuais. É só checar em qualquer loja a safra de lançamentos para chegar a versões de títulos jurássicos. O primeiro a ser relançado com nova roupagem foi **Space Invaders**. O segundo é esse excelente **Pitfall**. Tudo indica que o próximo sucesso de Atari a ser convertido para 16 Bits, será o non-stop **River Raid**.

FILHO DE PEIXE...

Lembra? Em **Pitfall** para Atari você comandava Harry, um intépido caçador de tesouros, perdido numa selva tropical. Agora, no Mega Drive, a missão é guiar



DICA: durante a fase de **Lost City**, pule na língua da estátua para ganhar mais impulso



DICA: os jacarés no **Yaxachilan Lagoon** não conseguem abrir suas bocas no caso de alguém estar sobre suas cabeças

Harry Júnior em busca do pai, capturado por um terrível deus Maia. Se para Harry era difícil abrir caminho através dos inúmeros obstáculos, Júnior, terá que superar em muito as habilidades do pai se quiser sair vivo desta. Serpentes rápidas como raios, macacos que atiram pedras, águias vorazes, esqueletos e toda uma horda de inimigos que habitam o inferno verde. Com este time, nem o Jacques Cousteau! Se a aventura no Atari era um estouro, desta vez os

gráficos e sons fazem com que **Pitfall** seja uma versão definitiva. Os cenários do Mega são compostos por vegetações, cavernas e cachoeiras até chegar ao reino Maia. A dificuldade é ultrapassar a oitava fase. Problema do leitor.

CHUVAS E TROVOADAS

Infelizmente, os fracos controles fazem com que Harry Júnior seja um



DICA: um truquezinho para mudar sua velocidade: ligue um joystick no jogador 2. Aperte o botão A no controle 2 e ganhe câmera lenta, o B aumenta a velocidade. Use na fase **Runaway Mine Cart**



DICA: verifique todas as rochas na fase **Xibalba Falls**. Itens escondidos como power-ups são encontrados em todo lugar



DICA: use as criaturas nojentas como cipó para alcançar plataformas altas



DICA: na entrada de **Tazemal Mines**, vire-se para a esquerda e pule sobre a corda. Ao cair, pule da encosta da montanha para a direita e ache uma vida



DICA: para subir alto na fase **Calakauul Rain Forest** pule nos tocos de árvore e segure para Baixo. Você irá ao topo da tela

perdedor na tela. Este defeito não aparece nas manobras, bem completas, de Harry e sim no tempo em que ele as executa. Essa mancada é suficiente para se perder todas as vidas num piscar de olhos.

O CLÁSSICO

Se você procura um side-scrolling que reúna todas as características de um clássico, esta versão de **Pitfall** é a sua escolha. Mas, caso você não esteja habituado a destroçar controles, é melhor nem arriscar.

PITFALL

MEGA

3.8

ACTIVISION

16 Mega - 10 fases

1 Jogador

Ação/aventura

GRÁFICO

SOM

DIFICULDADE

FUN FACTOR

1 2 3 4 5



Por Andrômeda

Você anda irritado com os jogos do **Sonic**? Acha que os porcos-espinhos só servem para serem atropelados? Queria nunca ter ouvido a palavra "Robotnik"? Prepare-se para uma surpresa. Seja você ou não um fã do porquinho, esta recém-lançada aventura é uma revolução no mundo dos games.

SONIC BOOM

Tudo bem, não tem nada de novo na trama. Na verdade, Death Egg que explodiu no **Sonic 3**, não explodiu e o Sonic tem de voltar à ilha para destruí-lo. Lembra do Knuckles, o équidna do **Sonic 3**? Ele está de volta e, desta vez, você pode jogar com ele. Melhor, há dois jogos diferentes neste cart. Como Sonic, você segue uma linha de história e como Knuckle, outra. Os dois jogam nas 4 primeiras zonas do jogo, mas andam por áreas diferentes. O Knuckles tem dois movimentos - voa e escala paredes - que permitem atingir áreas onde Sonic não chega. Nas zonas que os dois atravessam, cada um tem a sua jogabilidade.

Mega Sonic & Knuckles Sega

Claro, não passa de mais um jogo Sonic. Mas este Sonic e Knuckles tem elementos revolucionários que o tornam inovador para Sega.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	5.0	5.0	5.0	Int.
US\$ 69,99	1 jogador			
18 Mega	7 zonas			
Já disponível	Visão lateral			
Ação/aventura	Multiscrolling			



DICA: se você engolir todas as esmeraldas no **Sonic 3** e **Sonic & Knuckles**, pode virar um **Hiper** ou **Super Knuckles**, e se tornar quase invencível

DE VOLTA PARA O FUTURO

Você acha que isso não é suficiente, que continua sendo mais um cart de Sonic com um outro personagem? Bem, dê uma olhadinha no tamanho deste game. Se você ligar o seu cartucho **Sonic e Knuckles** com o **Sonic 2** ou **3** (ainda não podemos contar como), pode jogar novamente esses jogos como Knuckles (no modo para um jogador). Isso mesmo, compatibilidade retroativa! Algo jamais visto até agora. Claro, você diz, não tem nada de novo que se possa fazer com **Sonic 2** e **3**, certo? Erradíssimo. Como Knuckles, você tem acesso a áreas dos dois jogos onde nunca tinha ido antes. No **Sonic 3**, você verá cenas que nunca havia visto antes e, melhor ainda, que são muito mais difíceis do que o game original - o que faz valer a pena jogar de novo. Fique ligado, Sega promete mais compatibilidades com outros jogos **Sonic**, todos a serem anunciados em breve.

ROBOTNIK

Caso não esteja interessado na compatibilidade retroativa, provavelmente você quer saber como é esse novo **Sonic**. Sete zonas regulares, todas com temas originais e cheias de novos aparatos e crones mecânicos



DICA: para voar neste aparato pela **Mushroom Hill Zone**, basta aplicar um **Spin Dash** nela



DICA: quando você dá de cara com um corredor sem saída com uma corda na **Flying Battery Zone**, segure na corda da direita para ser jogado em outra fase

SONIC & KNUCKLES

New and Improved

Use o **Sonic & Knuckles** para ligá-lo ao **Sonic 3**. Você encontrará áreas totalmente novas no game - cenas completas que você jamais tinha visto e algumas outras surpresas. Por exemplo...



Na **Ilha Angel**, Ato 1 do **Sonic 3**, use Knuckles para passar pelas pedras que você quebrou como Sonic. Elas levam a uma área nova e mais difícil do jogo. Além disso, você luta com um chefe totalmente novo



No **Sonic 2**, escapar de áreas está mais fácil. O Knuckles escala as paredes





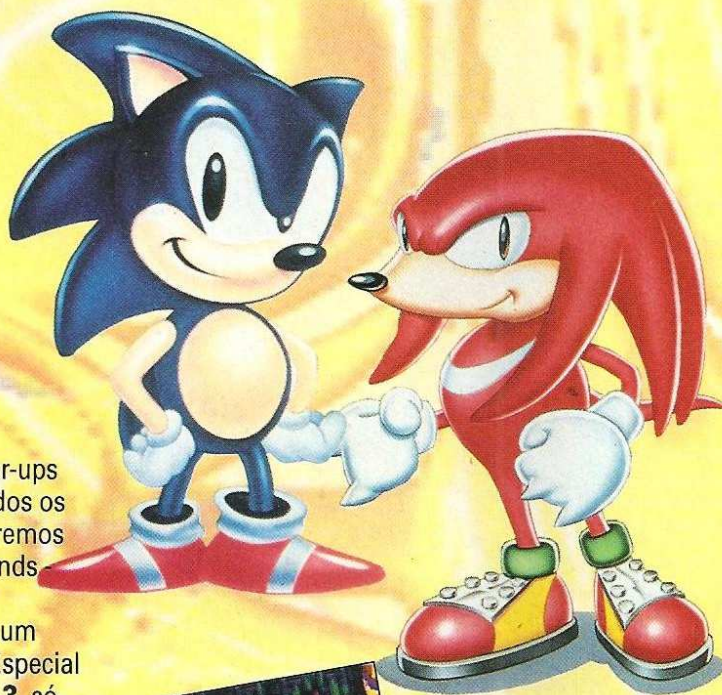
DICA: em Sandopolis, espere até que os escorpiões virem as costas para você, depois aplique um Spin Dash neles



DICA: tem uma vida escondida bem no caminho no Flying Battery Zone, Ato 1. Basta pular e você vai cair em cima dela



DICA: nem todas as grandes avalanches em Sandopolis são fatais. Enterre-se aqui e saia em outra área



do Robotnik. Os power-ups originais estão por todos os cantos, mas encontraremos dois novos bonus rounds: um movimento estilo pinball, semelhante a um caça-níqueis. A Fase Especial é idêntica a do **Sonic 3**, só

que muito mais difícil e com vários novos elementos, como bolas amarelas sobre as quais você deve pular. A jogabilidade é bem mais difícil que a do **Sonic 3**. Mesmo que você nunca tenha jogado um game **Sonic**, vai ficar fera nos controles do **Sonic & Knuckles** rapidinho. Tanto o Sonic quanto o Knuckles têm os movimentos tradicionais do Sonic. É preciso de um pouco de manha para fazer o Knuckles escalar as paredes, mas é como andar de bicicleta, depois que você aprende não esquece mais.



DICA: evite as nuvens tóxicas do inimigo. Se elas o pegarem, você é envenenado e seus anéis desenergizados, um por um, até você cair morto



DICA: para derrotar este chefe na Flying Battery Zone, fique em pé em cima dele. Quando ele girar em você, aplique um Spin Dash



DICA: não se esqueça de procurar perto das paredes e passar para quartos secretos

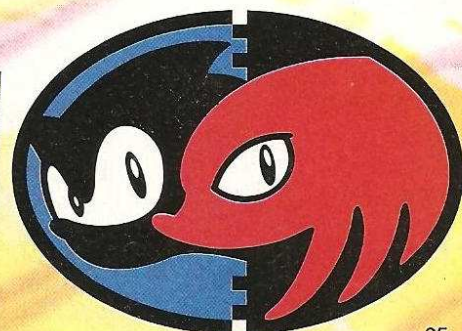
BONS GRÁFICOS E CORES VIBRANTES

O **Sonic & Knuckles** tem bons gráficos - parecidos com os do **Sonic 3**. O Death Egg Zone tem cenários particularmente bonitos. O Knuckles é um sprite muito mais intrigante que o Tails; seus novos movimentos o tornam mais divertido de assistir (ele fica paralisado para voar). Curiosamente, quando você liga o **Sonic 2** e **3** através do **Sonic & Knuckles**, as cores do jogo original parecem mais vibrantes. As trilhas sonoras clássicas incluem novos temas para cada zona e efeitos sonoros adicionais, juntamente com o famoso repertório Sonic de pings, plings e sons de mordidas.

SUPER SONIC

Se mesmo assim você ainda não estiver convencido, vá brincar de arremessar o Bison no chão e deixe os fãs incondicionais do Sonic em paz. O cara conquistou nossos corações e as últimas inovações

tecnológicas no mundo dos carts o tornam ainda melhor. Para horas de plataforma mortal de ação/aventura, experiente **Sonic & Knuckles** e **Knuckles & Sonic 3** e **Knuckles & Sonic 2**. Vale a pena comprar, não há páreo para ele.



MEGA



Por Scarry Larry

Os Contras estão de volta.

Contra: Hard Corps, o primeiro game **Contra** para MegaDrive, continua na linha Konami de aparatos de guerra explosivos, com muito mais tiros.

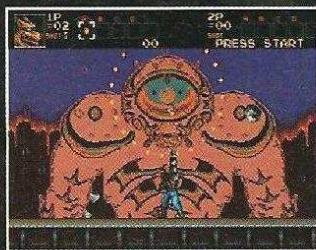
CONTANDO COM OS CONTRAS

Já se passaram cinco anos desde o fim da Guerra contra os Alienígenas (**Contra IV** para SNES), mas a civilização ainda não foi



DICA: quando lutar com o chefe da highway, deslize depois de nocauteá-lo

totalmente reagrupada. O governo formou um novo grupo de elite militar, que adotou o nome da brigada dos heróis que caíram, os



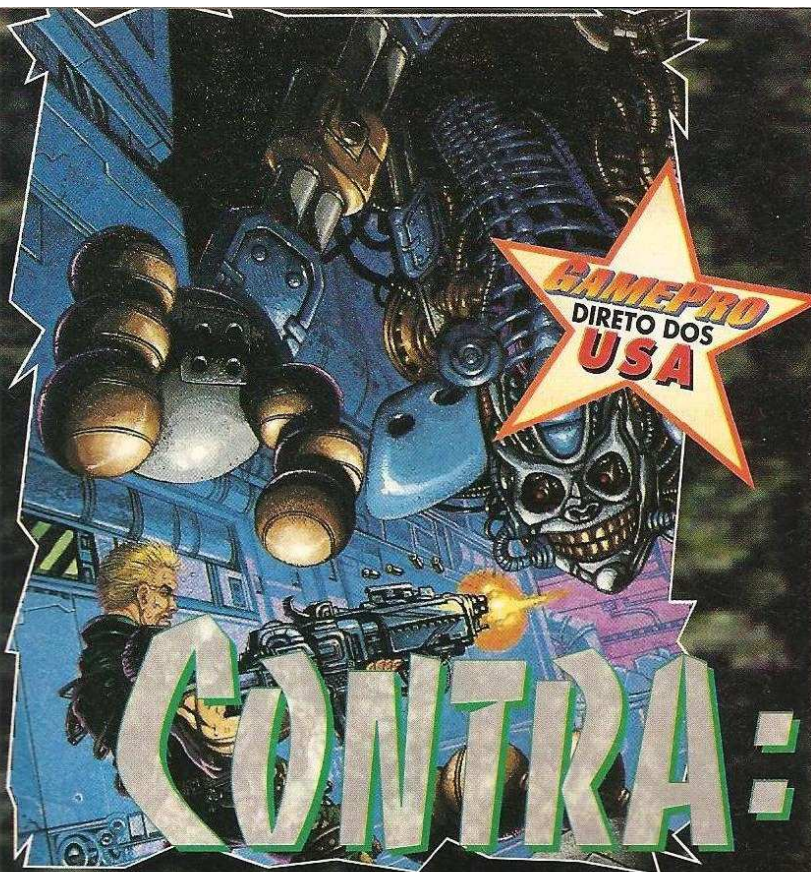
DICA: para destruir o único olho do ol, mire e salte quando os bombardeios começarem. Se ele jogar o carro abandonado em você, atire nele pela lateral

Contras. São chamados de **Hard Corps** por quem os teme. Cada **Contra** tem suas próprias armas e ataques especiais (veja na página ao lado). Eles irão precisar mais do que nunca, pois enfrentarão mais metais violentos que em um show do **Motorhead**. No fim de cada fase, você encara um chefe tão grande que faz o **Roseanne Arnold** parecer...bem, menor, pelo menos. Os chefões vão de ruínas a



DICA: fique bem em baixo dos aviões do inimigo no **Deadeye's Stage**, eles só têm um ângulo de tiro

crúéis e podem ser desde um cybercyclop até um trem com mais intenções. Ao completar cada fase, você pode escolher os cenários. Pintam dúvidas como salvar o centro de pesquisas ou se vingar de um inimigo? A escolha é sua, mas decida logo, você não tem muito tempo. Um toque e você é rebaixado a soldado raso.



COLÍRIO PARA OS SEUS OLHOS

Para aqueles que acreditam que o MegaDrive não é capaz de produzir bons gráficos, **Contra** é a prova definitiva que isso não é verdade. Máquinas gigantescas de aparência cruel e estranha, cenários detalhados e com a vida de uma animação fluente fazem o jogo arrepiar. Acrescente algumas

perspectivas diferentes, como um robô gigante que o persegue pela



DICA: observe as motocicletas de um certa distância. Elas vão descer a montanha e se atirar em cima de você. Fique em um canto e deixe-as explodir

Mega CONTRA: HARD CORPS Konami

A Konami veio para satisfazer os fãs de jogos hardcore com tiros e ataques mecânicos. Se você prefere detonar seus problemas em vez de solucioná-los, está na medida.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.0	4.5	5.0	INT.

Preço não disponível
16 Mega
Já disponível

Ação/aventura
2 jogadores
6 fases
Visão múltipla

RAY
POWERED



Homing Weapon



Spread Gun



Crash Weapon



Vulcan



DICA: atire na cabeça deste chefão, mas fique atento as suas garras quando ele cair!

HARD CORPS

Information Highway e o jogo vai parecer real. Os sons não se destacam - a única coisa de que você vai se lembrar são as explosões, que testam os limites dos alto-falantes da TV. A trilha sonora é um techno pop japonês

razoável. Os controles são tão simples como apertar um gatilho. Você usa um botão para trocar de armas, um para pular e outro para atirar. Em determinada fase pode-se até trocar de posição: uma configuração

permite que você atire e corra, a outra o mantém imóvel enquanto atira. Se você não memorizou o lema dos Contra (Matem todos eles e deixe que Deus os classifique), não está pronto para este jogo. Se você acha que é durão o bastante para integrar o Corps, pegue um porrete e vá à luta.



DICA: no Research Center, você encontra esses caras no começo. Pule sobre os mísseis e então acerte os saqueadores. Eles explodirão em suas próprias máquinas



DICA: preste atenção nesse pesadelo voador no fim do Research Center. Se você não pular no momento em que ele aparecer, vai acabar levando um tiro



DICA: quando enfrentar este chefe na fase de Deadeye, acerte a órbita que sai da nave e pule para evitar seus tiros de laser

BRAD FANG



Beast Shooter



Psychic Blaster



Flame Thrower



Power Punch



Genocide



Shower



Break Laser



Ax Laser

Sheena



Brownny



Victory Laser



Gemini Scatter



Electromagnetic Yo-Yo



Shield Chaser

MEGA

URBAN STRIKE



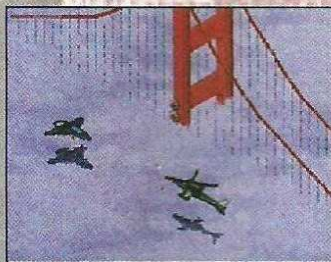
Por Frequent Flyer

2001 não é um bom ano. Cartéis de drogas controlam São Francisco e Nova Iorque. Um temido criminoso retorna da tumba. Os iraquianos estão dando as cartas. A boa notícia é que tudo isso acontece em **Urban Strike**, um cartucho de combate de helicóptero de primeira linha.

ABATA TRÊS

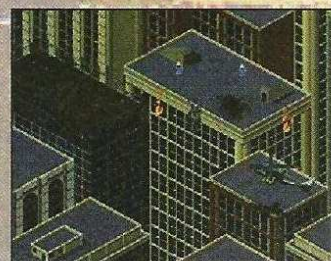
O mais novo membro do esquadrão de helicópteros da Electronic Arts assumiu a liderança. Será uma guerra aérea contra inimigos ferozes e bem armados. Primeiro, o Deserto. Depois,

a Selva. Agora, a Área Urbana. Você voa entre a vida e a morte por dez grandes Missões (com de 6 a 9 Campanhas cada) em cidades como São Francisco,



DICA: não deixe seu coração em São Francisco, Missão 4. Encontre o 1-up perto da praia.
DICA: luzes vermelhas dizem que balas e foguetes estão destruindo o alvo

Nova Iorque e Las Vegas. A batalha mortal, tanto na terra como no ar, requer um treinamento avançado para pilotos. A jogabilidade consiste em voar em dois helicópteros e pilotar um veículo de ataque terrestre com visão superior de 3/4



DICA: cada civil que você salva e descarrega na base aumenta em 100 a sua defesa



lutando contra aeronaves e tanques. Além disso, você sai do helicóptero atrás de ação de tiro de infantaria no estilo procurar e destruir.



DICA: na missão 5, Nova Iorque, atire em estruturas no topo de arranha-céus para encontrar suprimentos
DICA: no final da missão 2, dez tiros de MR9 e um míssil destroem um jato
DICA: aproxime-se devagar dos guardas, assim eles não irão atirar

CONTROLE!

Os controles nos modos de luta, em geral, são bons, mas o helicóptero faz o joystick trabalhar duro. Excelentes novos movimentos de helicóptero permitem que você tenha um extraordinário poder de fogo. Coloque o

AS ARMAS STRIKE



O Veículo de Ataque



O Moicano



O Gavião Negro



Você!

helicóptero de lado e dê um giro de 360°. Mas como nos outros cartuchos, o controle da batalha depende do estado do seu direcional e dar tiros precisos pode levar horas.

VISÕES SÉRIAS

Os gráficos dos helicópteros em geral são bons. Embora a visão superior de 3/4 pareça plana algumas vezes, as aeronaves parecem espertas quando giram e provocam destruição. Mais uma vez minúsculos atiradores de elite ficam na tocaia pela sua rota de voo. Os detalhes são realmente sensacionais. Os famosos efeitos sonoros de **Strike** são suaves. Sons de helicópteros, tiros e explosões cumprem seu papel, ao lado de um som tecno-funk, que balança tudo.

EM GREVE

Considerando a ação e a estratégia de luta do ponto de vista de um helicóptero, **Urban Strike** é um jogo super-decente. A equipe do **Strike** arrebitou mais uma vez.

Mega URBAN STRIKE

Electronic Arts

Três Strikes..tudo em casa. Dez níveis, dois helicópteros e a oportunidade de lutar como comando de guerra fora da aeronave são os pontos fortes da série de combate em helicópteros com visão superior de 3/4 da EA.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.5	4.0	5.0	Avanç.

US\$ 59,95
16 Mega
Já disponível
Combate em
helicóptero

1 jogador
10 missões
Visão superior de 3/4
Multiscrolling
Password



Por Quick-Draw McGraw

Essa tão esperada sequência de **Lethal Enforcers** apresenta novas atrações, um cenário Western e uma carga pesada de ação que o tornam melhor que o original.



DICA: muitas armas estão escondidas no jogo. Por isso, atire em todos os objetos que podem ser quebrados

JUSTICEIRO IMPLACAVEL

O **Lethal II** leva você de volta aos bons tempos do Oeste Selvagem, onde vilões peritos no gatilho estão roubando tudo que vêm pela frente, desde bancos a diligências. É tarefa sua e de sua pistola justiceira proteger os inocentes e pôr um ponto final nessa baderna toda. Um ou dois jogadores (simultaneamente) podem

ser promovidos de posto (guarda, delegado, xerife e daí em diante) enquanto dominam o Oeste. O revólver que você vai usar, de seis balas vendidas separadamente, é copiado do primeiro cartucho. Atirando em armas na tela, você pode melhorar as suas chances e ganhar uma espingarda de cano duplo, metralhadoras e até



DICA: este chefe da primeira fase pode ser duro na queda. Mantenha-o sob fogo cerrado constantemente para que ele não possa usar seus canhões

LETHAL ENFORCES II

Gun Fighters



DICA: não basta atirar em tudo que se mexe. Escute as vítimas inocentes que estão pedindo socorro. Se atirar nelas, você perde estrelas e pontos



DICA: algumas armas especiais podem ser recarregadas. Tire vantagens desta opção antes de perdê-la

canhões. Afinal, armas cruéis são necessarias para lutar contra homens cruéis. Exatamente como no primeiro jogo, os gráficos são bons. Embora o sangue tenha sido esquecido, os

sprites digitalizados de excelente definição farão com que você se esconda atrás do sofá e o background em 3D dá um tom mais Western que o de **Tombstone**.

SOM DE BALA

Quanto ao som, esse **Lethal Enforcers II** é tudo que o seu antecessor era e muito mais. Novas vozes digitalizadas e efeitos sonoros de inimigos vão inspirá-lo a praticar feitos heróicos. Os melhores recursos são os efeitos de tiros. Cada arma tem um tipo de tiro diferente que cria uma situação realista de



DICA: o relatório de pontaria I dá a sua colocação e determina uma meta para você

tiroteio. Embora você possa usar o controle normal, precisa usar a arma. Todo jogador que já usou o justiceiro está habituado a sua ação de tiros rápidos e certos. Esta arma leve é mais eficaz que no primeiro **Lethal**, especialmente quando está mirando em objetos em movimento. E o estilo Magnum é mais realista para pistoleiro.



DICA: atire para fora da tela constantemente para recarregar sua arma - você não vai querer ser pego de surpresa sem balas em uma situação como essa



DICA: quando este chefe levanta uma espingarda sob a sua cabeça, atire nela e depois agarre-o. Repita isso até ele morrer

SAQUE E ATIRE

Lethal Enforcers II é tão bom quanto o original e seus novos recursos podem fazer de você o melhor gatilho do ano. Será que seu tiro é rápido e certo o bastante para sobreviver no Oeste Selvagem?

Mega
LETHAL ENFORCES II
 Konami

Uma sequência devastadora e nova, **Lethal Enforcers II - Gun Fighters** é um bom Western de tiros com recursos excepcionais, jogabilidade intensa e, obviamente, o Justiceiro

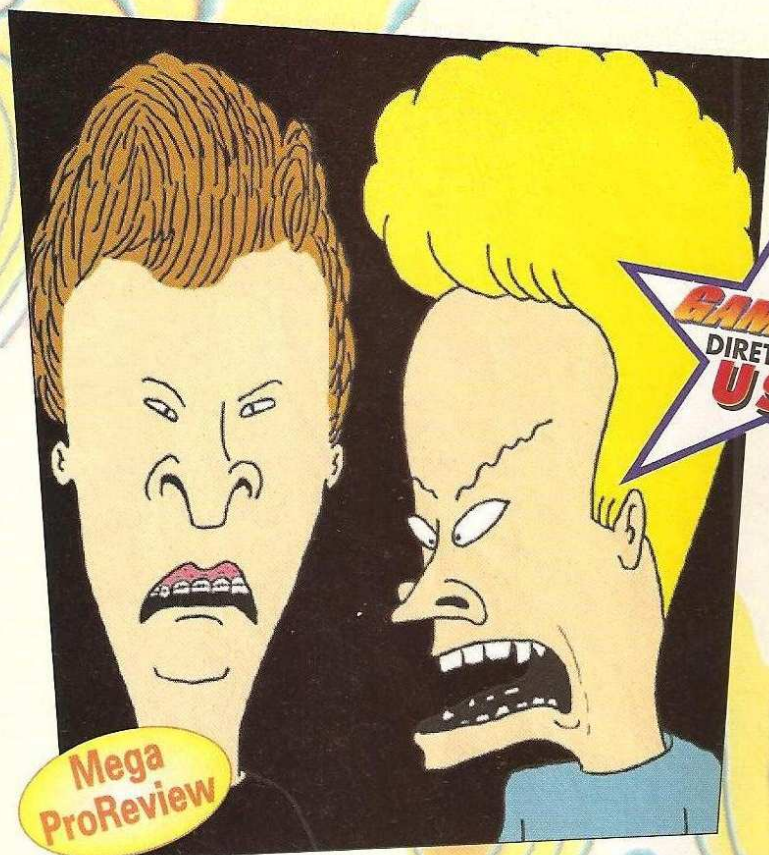
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	5.0	5.0	5.0	Ajust.

Preço: não disponível
 16 Mega
 Já disponível Tiro
 2 jogadores

5 fases
 Visão em 1ª pessoa
 Armas vendidas separadamente

BEAVIS AND BUTT-HEAD DON'T BITE

Uhhhh, heh-heh, heh-heh...



Mega
ProReview

Beavis e Butt-Head são os bad boys da MTV. Só que, em tempos de censura no videogame, eles tiveram de "pegar leve" para entrar no mundo Mega. A Viacom jogou água no sarcasmo dos caras e cortou os vídeos da MTV. Sobraram gráficos simples e a concepção de desenho animado, que virou



Som na guitarra!

DICA: você pode encontrar objetos úteis em qualquer lugar, até embaixo do sofá

pura jogabilidade. Beavis e Butt-Head foram feitos sob medida para dedos ágeis e pilotos preparados para uma longa caçada junk cheia de puzzles obscuros.

REGRAS GVAR

Beavis e Butt-Head descolaram ingressos para o show de sua banda preferida, a GVAR, mas o senhor Anderson e seu



DICA: o sr. Van Driessen tem várias informações interessantes

poodle se juntaram para rasgar as entradas em pedacinhos. Um ou dois participantes jogam como Beavis e Butt-Head e têm de procurar os pedaços dos ingressos em sete fases (incluindo Highland High e Turbo Mall 2000) baseadas nos programas da TV. Este jogo longo e difícil exige coordenação e olhos atentos à tela. Seu canal



DICA: o cara no Turbo Mall Pawnshop compra suas coisas e, às vezes, dá umas informações úteis de graça



DICA: o hospital é estritamente para caras doentes

passa de uma fase para outra em uma interface criativa que mostra a já famosa sala de estar de B&B e sua velha TV. Em todas as fases você pula, luta contra



DICA: quando Billy Bob sai para persegui-lo, três coalizões acabam com você

Mega BEAVIS AND BUTT-HEAD Viacom

O carisma das estrelas pode atrair fãs de Beavis e Butt-Head para esse jogo, mas é melhor eles estarem preparados para um game play longo.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.5	4.0	3.5	Interm.

Preço: não divulgado
16 Mega
Ação/estratégia
2 jogadores

7 fases
Visão lateral
Multiscrolling
Passwords



Cara, nós estamos... mortos?



Promotores e juizes não são fãs da dupla

inimigos e coleta itens vitais para encontrar os pedaços das entradas. Adversários como tiras esmagadores de cabeças e animais de estimação investem contra você de fora da tela. Em seu arsenal de fogo, há o os arrotos de

interface exige que você fique quase o tempo todo apertando botões. Achar algo útil depende muito de tentativa e erro. Confira sua relação de objetos para ver se algum deles faz algo acontecer. Quando estiver com os bolsos cheios, jogue um item fora e pegue outro.

GRÁFICOS E SONS NOJENTOS

Os gráficos são padrão, mas o visual geral é fiel ao desenho animado da TV. As impagáveis risadas de Beavis e Butt-Head (Uhhh, huh-huh, huh-huh, legal) são demais e vêm

acompanhadas de vários sons corporais. Infelizmente, a trilha heavy metal não deixa que outros sons sejam ouvidos. Destaque para a música tema. Os desafios de esquentar a cabeça e o sarcasmo do cart podem não ser recomendáveis para algumas pessoas, como o programa da TV.



DICA: derrote o sr. Anderson e ele terá algo para você

mau hálito de Beavis e Butt-Head solta um rojão de uhhnn... gases naturais, digamos. Você sabe o que vai encontrar pela frente já na abertura, quando B&B exercitam a rotina de limpar o nariz. Por sorte, os controles são flexíveis - a

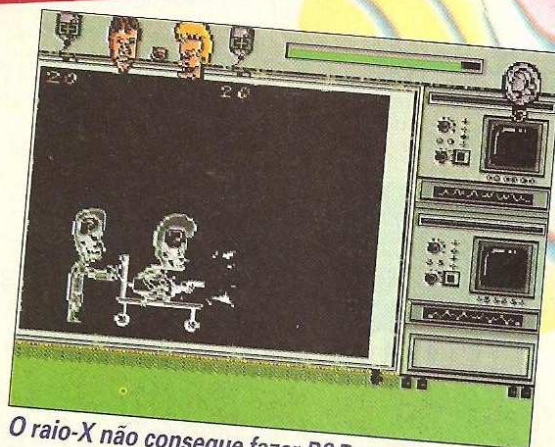


Beavis e Butt-Head andaram tendo problemas com muita gente. Nos EUA, alguns episódios foram proibidos a pedido da Sociedade Protetora dos Animais. No Brasil, a MTV teve de suspender os bad boys do início de setembro até meados do mês passado, por

determinação da Justiça. Um promotor não gostou dos palavrões e do "carinho" com que os animais são tratados pela dupla e pediu a retirada do desenho do ar. A emissora recorreu ao Ministério da Justiça e Beavis e Butt-Head só podem aparecer na telinha após as 21h e com uma tarja dizendo que são "desaconselháveis para menores de 14 anos".



Beavis e Butt-Head em um ataque de violência



O raio-X não consegue fazer B&B pararem

Dê um
P A U S E
e recarregue a
energia no



Nenhum chefe de fase vai segurar você!



Por Lord Mathias

Nova versão do **Super Ghouls N' Ghosts** no pedaço. A Capcom deu uma bela "garibada" no cart. Desta vez você joga como Red Demon, aquela criatura que aporrinhava o Arthur no primeiro jogo. O pobre-diabo tem de reunir as 6 pedras do poder espalhadas em 6 fases. Os inimigos atacam de forma previsível. Para combater zumbis, chefões e fantasmas Red usa suas habilidades demoníacas: voa, escala paredões e dispara o seu bafo de fogo. A cada fase, ele ganha novos poderes de gárgula (lutar sob a água e alcançar as áreas mais altas). Os itens (talismãs, magias ou poções) devem ser usados na ordem certa. Mesmo complexos, os controles não são difíceis. Os cenários são dignos de **Halloween** e boa animação. Caixaõ-game de prima.



Você precisa de altitude para cruzar o segundo cemitério, senão...



DICA assim que você subir, pule e voe sobre o cemitério. Repare nesta série de blocos na parede. Há uma surpresa à direita, mas você vai precisar da Gargoyle Power para descobri-la

DEMON'S CREST



SETE PALMOS DE TERRA



Parece familiar?...



Bem-vindo ao cemitério Super Ghouls N' Ghosts



A variedade de desafios talvez seja a característica mais marcante desse jogo demoníaco



DICA: capriche no timing de seus saltos e evite os ataques do Chefe da fase 1. Quando ele parar, mande bala



DICA: perto do final da selva, todo o cuidado é pouco para escapar das bolas de fogo que caem. As faíscas indicam onde cairá a próxima bola. Fique com o olho vivo



DICA este monstro de fogo não fica satisfeito apenas em pular em você. Lança pássaros de fogo em seu caminho



DICA: para atirar sem ser alvejado pule, atire e volte

SUPERGP DICA: você não consegue sair do cemitério da fase 1? então use estes passwords:

GDBF HZJF
YLFV ZHCS

RETRATOS DO DEMO



Red Demon



Demon Dragon



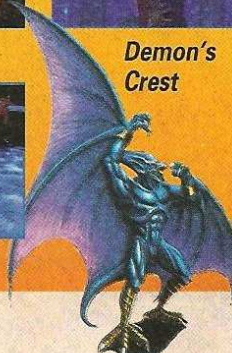
Demon's Crest



Batalha do Diabo



Visão aérea



DEMON'S CREST
SNES

3.5

CAPCOM

16 Mega - +6 fases

1 Jogador

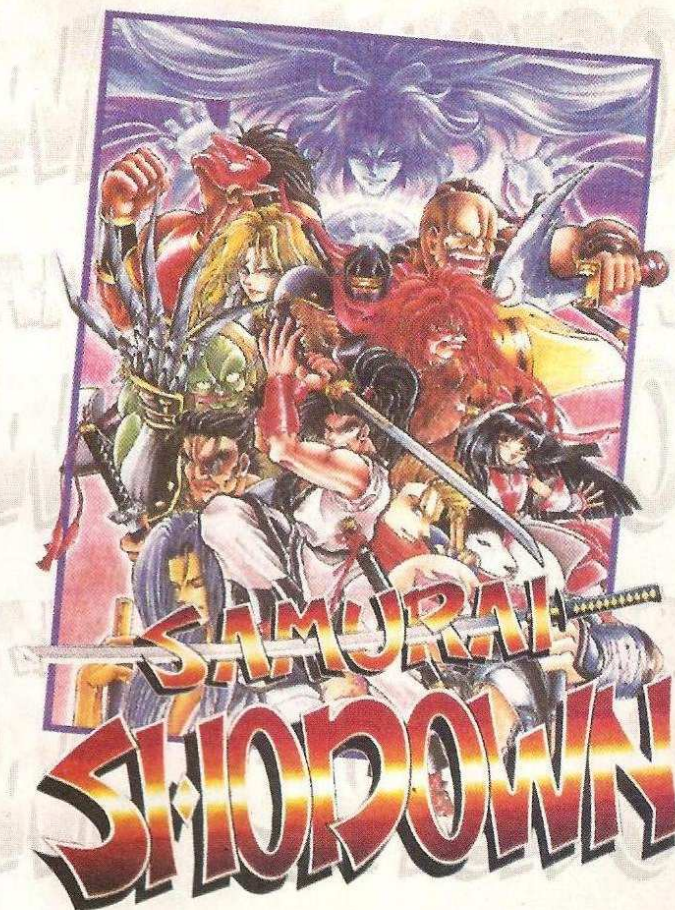
Ação

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

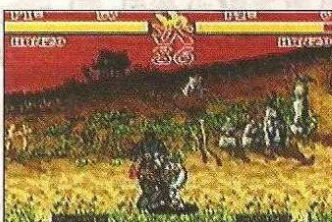


Por Baby Betinho

Conversão convincente (não mais que isso) do duelo de espadas do Neo Geo. A versão para SNes tem muitas diferenças em relação ao original. O zoom foi cortado. Os personagens ficaram minúsculos, tudo por causa do gigante Earthquake. É um preço alto que se paga para ter Earthquake neste jogo. Na versão Mega os personagens serão maiores e o gigante estará ausente. O sangue virou suco de laranja. Horrível! As magias, como a estrela de Hanzo ou o leque de Kyoshiro, não são abatidas com a espada. Alguns golpes tiveram suas características modificadas. As boas notícias: os gráficos estão bem fiéis ao original. A música nem tanto, mas continua boa. As vozes e os efeitos sonoros são de ótima qualidade. Os controles são bons. Não há mancadas como em **Fatal Fury Special**. E ainda pode-se jogar com Amakusa, o chefe. O sistema de **Samurai Shodown** é parecido com o dos atuais jogos de luta. Golpes de espada e chutes, saltos e corridas. Além disso tem a barra de raiva que, quando completa, aumenta o poder de ataque. Se os golpes de espada empatarem, os lutadores vão medir forças e quem perder terá sua arma retirada, mas com possibilidade de ser recuperada. Alguns golpes especiais só podem ser acionados com a posse da espada. Durante a luta pode aparecer um cara correndo e joga itens como moedas, comida ou bombas. Continua sendo um **Samurai Shodown**.



DICA: o Tsubame Gaeshi pode ser rasteiro. Faça o comando, salte ou dê back dash e aperte o botão para detonar



DICA: use o Mozu Otoshi forte no local da aterrissagem do oponente. O jogo dá vantagem para quem está no chão



DICA: o Ahau Gaburu é mais eficiente se usado quando o inimigo se levanta



DICA: use o Kikou Bakutenhou forte (afastado ao máximo) e agarre com soco forte



DICA: os chutes em pé de Charlotte são um bom anti-aéreo



SEQUÊNCIA: use soco forte seguido de Butcher Thrust



DICA: o Earthquake da CPU dificilmente pula a névoa venenosa lenta de Gen'an



DICA: espere o Amakusa CPU avançar andando. Se isso acontecer, avance também e agarre-o. Funciona com todos os lutadores

SAMURAI SHODOWN
SNES

3.8

TAKARA

32 Mega - 13 fases

2 Jogadores

Luta - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

NAKORURU



ANNU MUTSUBE

←↘↓ + soco

LELA MUTSUBE

↓↘↓ + soco

AMUBE YATORO

→↘↓↘← + soco

YATORO POC

pendure-se na águia e ↘ ou ↓
ou ↘ + soco

KAMUI MUTSUBE

pendure-se na águia e soco

PENDURAR-SE NA AGUIA

↓↘← + Y

CHAMAR A AGUIA

CHARLOTTE



SPLASH FOUNT

soco repetido

POWER GRADATION

↘↓↘ + soco

JUBEI



SUIGETSU TOH

↓↘↓ + soco

NIKKAKU RATOH

→↓↘ + soco

HASSO HAPPA

soco repetido

WAN FU



EXPLODING WAVE

↓↘← + soco

SLICING GUST

→↓↘ + soco

HANZO



REPPU SHURIKEN

↓↘↓ + soco

MOZU OTOSHI

→↓↘ + chute (perto)

BAKUENRYU

(c) ←→ + soco

REAR REPLICA ATTACK

→↘↓↘← + AB

HEAD REPLICA ATTACK

receba um golpe com AB

pressionados

SHADOW COPY

→↘↘↓↘ + botão referente ao
local de aparição

GALFORD



PLASMA BLADE

↓↘↓ + soco

MOZU OTOSHI

↘↓↘ + chute (perto)

DOG ATTACK

↓↘← + soco ou chute

REAR REPLICA ATTACK

→↘↓↘← + AB

HEAD REPLICA ATTACK

receba um golpe com AB

pressionados

SHADOW COPY

→↘↘↓↘ + botão referente ao
local de aparição

EARTHQUAKE



FAT BOUND

↓ + chute repetido (no ar)

FAT CHAINSAW

soco repetido

UKYO



SASAME YUKI

↓↘← + soco

TSUBAME GAESHI

↘↓↘↓ + soco (no ar)

AMAKUSA



SELF BURNING

X durante o salto triangular
WARP

↓↘↓ + soco ou chute

DARK THUNDER

ABXY ao mesmo tempo

SOUL OF DEATH

↓↘← + soco



SUPER GP DICA: no logo Takara aperte A, Y, X e B. Se ouvir a voz de Amakusa, tudo OK. Entre no modo VS ou licence, e escolha seu personagem com L e R pressionados



HAOHMARU



SEMPU RETSUZAN

↓↘↓ + soco

KOGETSU ZAN

→↓↘↓ + soco

TAM TAM



PAGUNA PAGUNA

(c) ←→ + soco

PAGUNA DEOS

↓↘← + chute

MURA GABURU

↓↘↓ + soco

AHAU GABURU

→↘↓↘← + soco

KYOSHIRO



FLAME FAN

↓↘← + soco

FLAME FANDANGO

↘↓↘↓ + soco

ROTATING SLASH

↘↘↓↘ + soco

TCHOBI DISHI

↓↘← + chute

CIRCLE OF BLOOD

↓ + soco forte

GEN'AN



POISON BLIZZARD

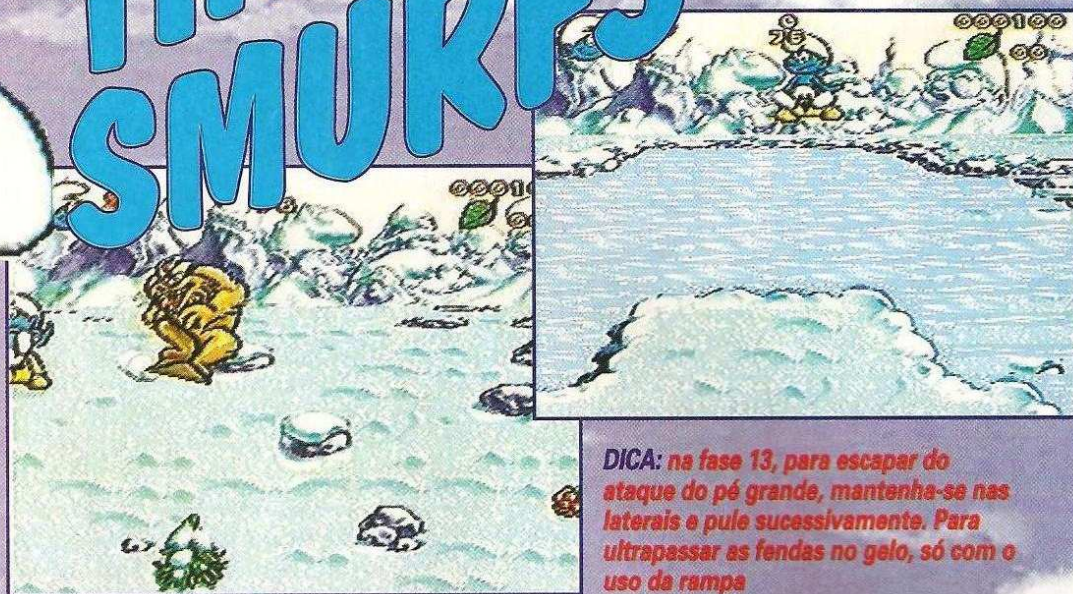
↓↘↓ + soco

BUTCHER THRUST

→↓↘ + soco

SNES

THE SMURFS



DICA: na fase 13, para escapar do ataque do pé grande, mantenha-se nas laterais e pule sucessivamente. Para ultrapassar as fendas no gelo, só com o uso da rampa



Por Marjorie Bros

Smurfs é o primeiro jogo da Infogrames para o SNes. A softhouse francesa escolheu os duendes azuis para estreiar em 16 Bits. O jogo, que segue o padrão multiscrolling, surpreendeu os jogadores experientes. Qual o fascínio de **Smurfs**? Tia Marjô, sofreu na pele (dos dedos) para terminar o jogo. A história é baseada no desenho animado: Gargamel captura quatro habitantes da aldeia. Para o resgate é escalado o Smurf valentão, que tem 15 fases para se dar bem. Os personagens se revezam entre fortão, geninho e comilão. A ação hop-n-bop (pular sobre os oponentes) tem inimigos e armadilhas que só serão vencidos com agilidade e paciência. Para completar, muitos bonus rounds e efeitos Mode 7 em algumas fases. Dez!



DICA: passe sorrateiramente sobre as poças d'água



Atenção aos mosquitos pretos, a picada é fatal



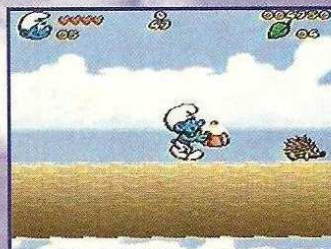
O presente também tem função explosiva



DICA: pule mais alto apertando B + Y



No escuro, ache os detonadores e abra passagem



DICA: o tronco gira a cada 2.5 segundos. Nessa hora, pule



DICA: na ponte quebrada (fase 4), a melhor maneira de avançar é usar os passaros como plataforma. Mas vá com calma. Como eles não aguentam o seu peso, é preciso saltar sucessivamente

THE SMURFS

SNES

4.2

INFOGRAMES

8 Mega - 15 Fases

1 Jogador

Ação - Passwords

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5





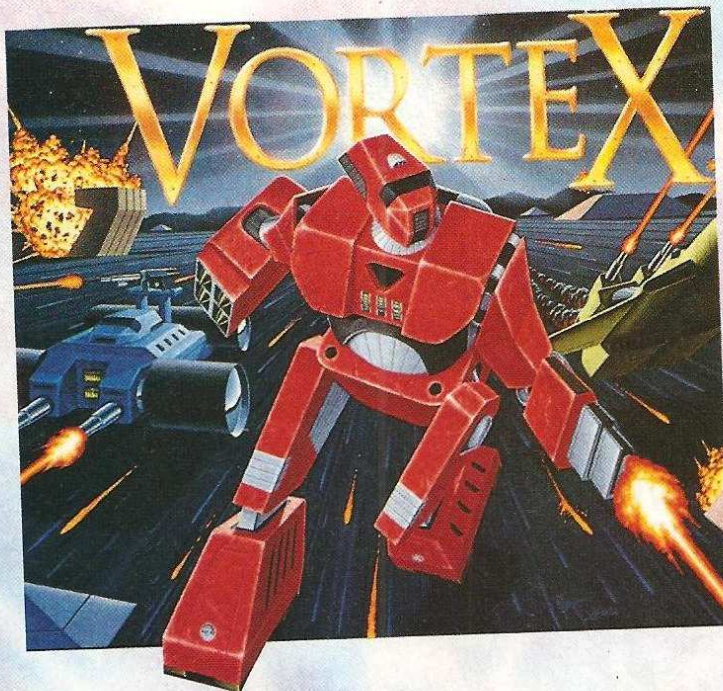
Por Marcelo Kamikaze

Você adorou **Star Fox** e está esperando há mais de um ano por outra aventura espacial que use o chip Super FX? **Vortex** está para ser lançado trazendo de volta emocionantes aventuras espaciais.

SUPER FX

Vortex é o primeiro jogo de outro fabricante a usar o chip Super FX da Nintendo, e é muito semelhante com **Star Fox** e com outro game SFX, **Stunt Race FX**. Tem a visão de trás da sua nave com mundos planos e poligonais repletos de inimigos angulares. **Vortex** traz algo de novo para o universo SFX: a capacidade de mudar o formato da sua nave sem interromper o jogo. Você pode ir à luta como o gigantesco robô Walker, o veloz carro Land Burner, o jato Sonic Jet ou o protetor Hard Shell. Cada um tem pontos fortes e fracos específicos (por exemplo, o Sonic Jet é rápido, mas bebe muita gasolina) e suas armas próprias (o Walker tem um grande poder de fogo - canhão, laser, lançador de múltiplos foguetes, mísseis com radar). A estratégia é escolher a máquina certa na ocasião adequada. Guarde suas armas para derrotar os chefões da última fase. Mas

INIMIGOS À VISTA



DICA: os inimigos que não conseguirem acertá-lo tentarão atropelá-lo. Evite colisões a todo custo

esse não é um jogo de muitas estratégias. O segredo é atacar tudo que se move. Bons controles permitem que você atire com precisão e as técnicas

ROBÔ VERSÁTIL



Walker, Sonic Jet, Land Burner e Hard Shell

de transformação em vôo são interessantes de praticar e assistir. Infelizmente, os gráficos são fracos. Sua nave tem alguns detalhes visuais, mas as dos seus



DICA: não gaste munição durante as missões. Você precisará dela para vencer chefões como o Guerreiro Crixus, da missão 1

inimigos são apenas uns triângulos voadores. É possível dar bons giros de 360 graus, os alvos são variados e as cores fortes, mas o jogo é o mais lento dos games SFX. Quando os inimigos se aproximam gradualmente, você lança um míssil na direção deles e enquanto espera o impacto pode até fazer uma visitinha à geladeira. Os efeitos sonoros são tradicionais. Se você gosta de atiradores poligonais e não se importa com o ritmo meio devagar, vai adorar **Vortex**. Mas se quiser ações velozes, vai ter de partir para outra galáxia.



DICA: veja a paisagem com atenção para distinguir os inimigos de seres inanimados



DICA: cuidado ao entrar nos portões de Cryston. Sempre há inimigos ou armadilhas escondidos do outro lado

VORTEX

SNES

3.5

ELETROBAIN

4 Mega + 6 Missões

1 Jogador

Tiro

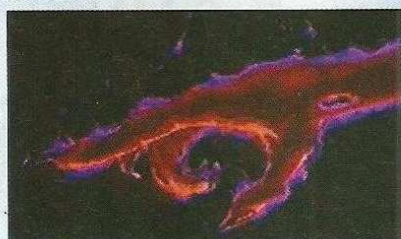
GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Por Lord Mathias

Olha a Interplay radicalizando de novo. Depois do ótimo **Rock n Roll Racing**, os carinhas agitaram um novo game da pesada. **Black Thorne** é um ação-estratégia visceral, como há muito não se via na área. No estilo de **Flashback**, com gráficos maneiros e som (efeitos e trilhas) na medida. Com esta fórmula, não dá pra fazer feio no salão! Você encarna um guerreiro, armado com uma 12 mm, que tem de libertar seu reino das garras do demoníaco Sarlac (quer enredo mais original?!). Através de dezessete fases ininterruptas, você passa por inimigos, armadilhas, passagens secretas, enigmas e todas as torturas possíveis que um videogame pode proporcionar. Toda essa loucura você rebate com o bom uso de seu arsenal: bombas, pontes magnéticas, poções, levitadores, e tudo o que um bom adventure tem

BLACK THORNE

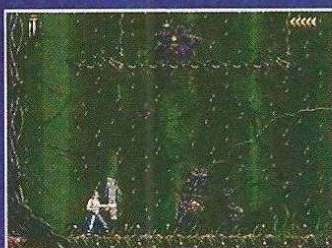


DICA: quando você estiver numa plataforma acima a do inimigo, caia armado e atire.

direito. Nada de paz e amor!

Com o select você aciona os itens que encontra pelo caminho, de acordo com a sua necessidade. Os cenários são catacumbas obscuras onde estão aprisionados centenas de caguetas. Cheios de dedos, os caras abrem o jogo pra você: indicam onde estão os itens, advertem para os perigos e reclamam a liberdade. Apesar dos continúes ilimitados, todo o cuidado é pouco: o jogo só recomeça da última password. Entre um progresso e outro você pode ficar algumas semanas de castigo em frente da tela. Para você não ficar vesgo, nem com cara de bobo, o tio Lord se levantou algumas senhas. O resto você descola, certo?

MATANDO O OGRE ROXO

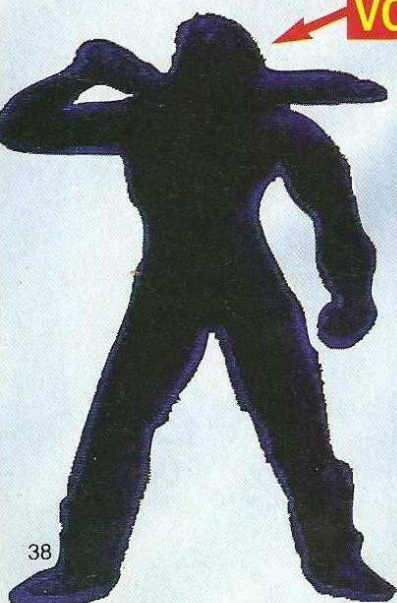


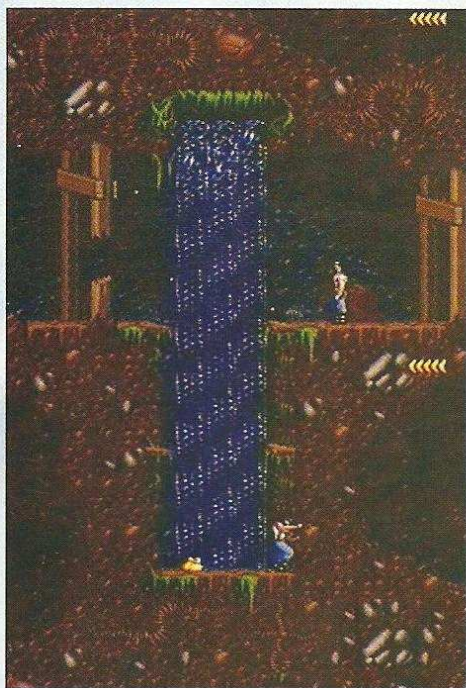
TÁTICA: no primeiro estágio da fase da floresta, destrua o besouro-bomba lançado pelo inimigo. Depois de achar o levitador volte para esta tela e suba na plataforma de cima. Espere o Ogre Roxo tomar distância. Suba, mate-o e pegue os besouros para destruir o painel de controle de portas, passando-os através do buraco



DICA: preste atenção nas portas ao entrar. Em algumas delas você precisará do levitador para alcançá-las

VOÇÊ





DICA: logo no início da terceira fase da caverna você encontrará uma poção de energia se descer por esta cachoeira



DICA: com o direcional para cima, você se esquivará dos tiros e bombas, aranhas etc. Você pode atirar com a esquivada acionada, depois do tiro ele volta à posição de defesa



DICA: mantenha-se no mínimo a dois passos de distância antes de destruir uma porta ou painel de controle com a bomba



DICA: depois de pegar o levitador e passar pelo painel de controle na primeira fase da floresta, vá para a direita até achar um beco sem saída. Use o levitador, ligue a ponte e prossiga para a próxima fase



DICA: Procure atrás das cachoeiras por passagens secretas



DICA: cuidado com estas plantas que se confundem com o cenário da fase da floresta. Elas são nocivas (círculo das plantas)



Use Select para ter acesso aos itens. Você só pode carregar 8



DICA: atire contra o monstro e esquive-se quando ele vier como rocha na sua direção



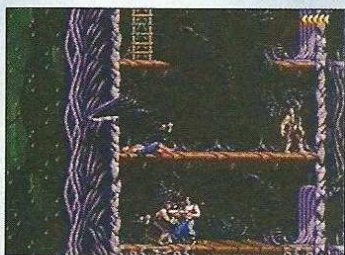
DICA: se estiver num duelo atrás do inimigo, atire sem dó



DICA: use o prisioneiro como escudo e atire depois



DICA: com a bomba vermelha, você destrói plantas mortíferas



DICA: de perto, atire a queima roupa ao inimigo sair da defesa



DICA: não atire entre os tiros do Ogre Azul, não dá tempo



DICA: esquive-se do canhão para conseguir destruí-lo

**BLACK
THORNE**
SNES

3.5

INTERPLAY

16 Mega - +6 fases

1 Jogador

Ação/Estratégia

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Por Lord Mathias

Bangue-bangue violento para SNes. Tem mais bala na tela que em favela do Rio de Janeiro. Chacinas à parte, **Wild Guns** é um jogo de tiro diferente. A perspectiva é frontal. Por trás dos personagens, os tecos vem em sua direção. Para boys and girls, a escolha fica entre o pistoleiro e a perigosa, vestida para matar. O cover de Clint Eastwood é mais lento e maior que Anny, portanto, uma presa mais fácil. A ação consiste em atirar nos inimigos, esquivar de seus ataques e destruir cenários. Além da sua arma normal, há metralhadoras, escopetas e lança-granadas. Se der azar você pode pegar um lança-rolha que não mata nem mosca. Detona-se as balas tiros inimigos atirando nelas. Com isso, você enche a barra Wild, o que lhe dá 20 segundos de invencibilidade e poder de destruição total com a arma Vulcan. Fogo!



DICA: aperte Y quando os caras de faca chegarem perto. Na seta há uma bomba



DICA: detone estas torres de cara para não ser congelado. Aperte Y bem rápido para usar o laço

WILD GUNS



DICA: deixe sua mira bem perto de você e apague os tiros inimigos. Assim a barra enche rapidamente

WILD GUNS

SNES

4.3

NATSUME

8 Mega - 6 fases

2 Jogadores

Ação/tiro - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

DICA: neste trem, atire no ponto fraco e, quando ele ameaçar, solte uma bomba e continue atirando. Pode-se saltar duas vezes. As dinamites podem ser recolhidas pressionando Y sobre ela



DICA: a última fase reúne todos os elementos do jogo. Use todas as técnicas adquiridas. Y + B dá um rolling

MESTRES



Desvie das bombas e salte seus tiros. Acerte na cabeça



Desvie das bombas e rolling para evitar o lança-chamas



Detone o mais rápido possível. Use bombas na hora do perigo



Fique no centro e atire. Desvie das garras e salte os tiros



Jogue as dinamites, salte seus tiros. Rolling contra a facada



Bombas e mais bombas. A melhor saída é encher a barra

SNES



Por Lord Mathias

Fievel é mais um rato que vira pop-star pelas mãos da Disney. Lotou cinemas, conquistou a garotada e deve repetir a dose neste lançamento da Hudson Soft para SNes. Em **Fievel Goes West - An American Tail** -, nosso roedor tem de encontrar a estrela do xerife em 5 fases (subdivididas em 3 níveis) multiscrolling. Como era de se esperar em se tratando de animação Disney, os gráficos receberam um tratamento especial. Cenários e alguns elementos de jogabilidade variam com as fases. Fievel tem apenas uma arma para enfrentar uma legião de inimigos violentos: uma pistola de rocha. Para matá-los, a rocha deve atingir a cara dos vilões. Com moedas dão direito a uma vida. Fácil e simples. O chefinho adorou!



DICA: pegue todas moedas, pois juntando 100 você ganha uma vida

FIEVEL

SNES

3.3

HUDSOM

8 Mega - 5 fases

1 Jogador

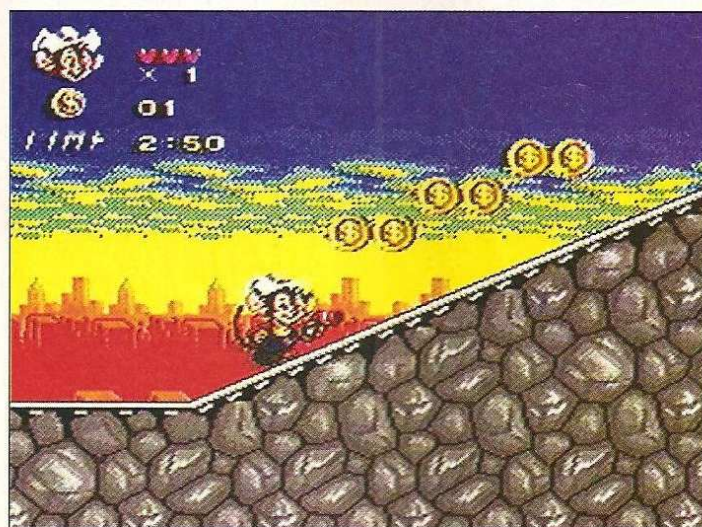
Ação - Continue

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

THE BEST IN THE WEST



AN AMERICAN TAIL FIEVEL GOES WEST



DICA: nesta fase não use o vagão, vá a pé. Acumule vidas pegando todas moedas e morrendo no fim da fase. Repita a operação até ficar com quantas vidas desejar



DICA: é preciso pegar o item azul para que sua arma cuspa água e apague o fogo das plataformas para seguir em frente



DICA: aqui, mate todas as cobrinhas e suba até o último andar, onde está o último chefe. Lá, espere ele jogar sua cartola, suba nela e atire em sua cara. Repita a operação até destruí-lo



DICA: acerte na cara dos inimigos para destruí-los



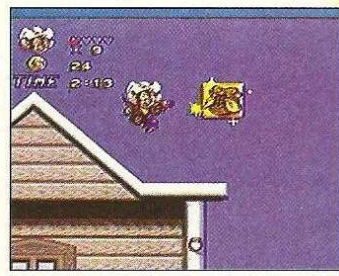
DICA: aqui, vá nadando e preste atenção nos itens na parte superior da fase



DICA: não fique muito tempo sobre o cactus, pule rapidamente



DICA: a cara do xerife marca a fase. Pegue-a para não começar tudo de novo



DICA: atire várias vezes neste box e colha uma vida

AGORA É SEU PAI QUE VAI PEDIR O CARRO EMPRESTADO.



Aperte os cintos e prepare-se. Você vai acelerar o Stunt Race FX, para Super NES, o mais avançado game de corrida já desenvolvido.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Stunt Race FX é o primeiro game a utilizar a 2ª geração do chip Super FX e animação em 3D para proporcionar



situações super-reais de corrida, cheias de ação, onde você deve usar toda sua perícia e habilidade. São 4 veículos e 24 pistas à sua escolha, para você percorrer em pegadas alucinantes. E com a tela dividida, Stunt Race FX permite o jogo simultâneo de dois jogadores, a velocidades incríveis e controles de tirar o fôlego. Dê a partida e pise fundo na emoção. Stunt Race FX da Nintendo. Só os melhores correm aqui.

THE Best
play Here

Nintendo®
PLAYTRONIC

SNES



Por The Unknown
Gamer

À primeira vista, o **Rei Leão** é um jogo de tirar o fôlego, com gráficos e efeitos sonoros excelentes, que captam com perfeição o espírito dos desenhos animados da Disney. Mas logo na primeira jogada, percebe-se que a jogabilidade não é das melhores, o que desencoraja os iniciantes e cansa os experientes.

DE FILHOTE A REI DAS SELVAS

O jogo é bem fiel ao filme **O Rei Leão**, da Disney. Na pele de Simba, os jogadores acompanham a



DICA: Quando encontrar o porco-espinho nas Pridelands, rosne para ele para arremessá-lo. Depois, soque-o

transformação de um filhotinho imprudente em um feroz leão adulto. Você precisa sobreviver ao exílio e recapturar o reino de Simba através de 10 fases como Pridelands, Simba's

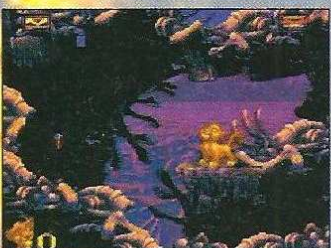
Disney's THE LION KING

Exile e Hakuna Matata. O estilo de plataforma predominante exige que saltos e pulos precisos. Alguns puzzles são somados à jogabilidade de ação/aventura. As táticas defensivas de Simba vão se aperfeiçoando à medida que ele cresce. Quando filhote, ele rosna, rola e pula em cima de predadores como hienas, porcos-espinho e lagartos.

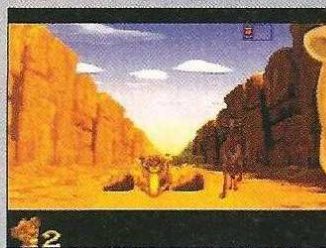


DICA: soque a hiena apenas quando ela estiver ofegante

O Simba adulto destroça, ataca e até arremessa inimigos como Scar em cenas de luta do Wild Kingdom. Não é difícil ficar fera nos seus movimentos, o difícil mesmo é dominar os controles, que são meio imprecisos. Por exemplo, quando o jovem Simba luta contra hienas, o sucesso do ataque é imprevisível - Simba pode saltar em cima



DICA: evite passar ao lado deste inseto na Elephant Graveyard; se o fizer, ele vai devorá-lo



DICA: você deve desviar de animais ferozes e pedras durante a Wildebeest Stampede

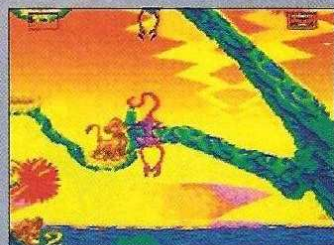
do inimigo e atingi-lo, mas os controles fracos nem sempre permitem pular em tempo de evitar o nocaute. Como Simba só agüenta algumas cacetadas antes de morrer, esta imprecisão dos controles vai lhe fazer arrancar os cabelos. No meio do jogo, com a passagem de filhote a adulto, Simba passa a ter um novo repertório de movimentos. Alguns gamers acham a mudança brusca e frustrante, mas é uma ideia criativa.

REPETECO

Então, qual é o problema? A maioria das fases oferece pouco mais que uma jogabilidade repetitiva e entediante que tira os jogadores do sério. No nível Can't Wait to Be King, por exemplo, Simba pula por cima da cabeça de girafas, soluciona um puzzle de macacos, pega carona com um avestruz para atravessar uma planície, sobe em outros animais e depois resolve outro puzzle de macacos. Ao desvendar essas áreas, você não terá maiores problemas numa próxima tentativa - elas serão idênticas à primeira.

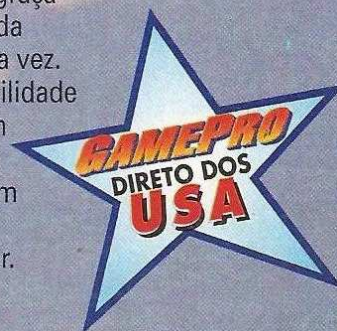


DICA: use esses troncos flutuantes para cruzar rios durante a Wildebeest Stampede



DICA: na fase Can't Wait to Be the King, macacos rosas são a chave para resolver o puzzle. Rosne para eles para que mudem de posição. Aí, eles irão jogá-lo para onde você precisa ir

Cada vez que você avança em uma fase e morre, deve repetir toda a sequência desde o último ponto de continue - o que não tem a menor graça depois da segunda vez. A jogabilidade também tem um ritmo um pouco irregular.



SNES
THE LION KING
Virgin/Disney

O Rei Leão tem um dos melhores gráficos e sons que já vimos este ano, mas a jogabilidade vai fazê-lo rosnar.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	5.0	4.0	3.0	ADJ.

Preço não disponível
24 Mega
Disponível 4º trim./94
Ação/aventura

1 Jogador
10 fases
Visão lateral
Multiscrolling



DICA: escale essa pedra na fase Prideland. Depois dirija-se para a direita e para baixo para encontrar um 1-up em uma caverna. Role pelas pedras para descer até onde encontrará um continue



DICA: use o movimento das garras do Simba para passar pelos arbustos na fase Simba's Destination

DICA: derrube as pedrinhas. Elas geralmente rolam e formam uma plataforma que pode ser usada para alcançar outra área alta



DICA: Na fase Be Prepared, salte e derrube o segundo estalactite do teto para abrir caminho para um 1-up secreto e o Bonus Bug. Se você descer pelo primeiro estalactite, vai passar direto por esses power-ups chaves

Partes do jogo são tão fáceis que parecem criadas para iniciantes, enquanto outras trazem um desafio capaz de intimidar até os velhos de guerra. Embora a intenção tenha sido fazer um game para iniciantes, nós recomendamos para gamers com alguma experiência.

IMAGENS DE PRIMEIRA

O jogo agrada nos gráficos, com qualidade de cinema, animações e sons. Os desenhistas da Disney criaram mais de 2000

animações só para o jogo. Os sprites movem-se e lutam de forma muito realista. Vozes digitalizadas e músicas originais dão o mesmo clima do filme. Você vai sentir um frio na espinha quando James Earl Jones (a voz de Mufasa) lhe disser "everything the light touches is our kingdom".

ESTRELAS

Bem que quisemos dar a nota máxima para esse game, mas não deu. Apesar de um dos melhores gráficos e sons do ano e



DICA: Durante a batalha final com Scar, o Simba aprendeu a lutar como um leão de verdade. Você vai precisar de todas as suas habilidades especiais para derrotá-lo

OS SUPERMOVIMENTOS DE SIMBA





Por Captain Squideo

O que você acharia da mistura de Star Wars com polígonos Star Fox? O **StarBlade** está voando diretamente dos arcades para a sua galáxia com uma ação simples que deve agradar aos Jedis mais novos.

BUSCA ESPACIAL

Como a maioria dos games de tiro, o **StarBlade** tem uma trama mínima, algo sobre o planeta Red Eye, uma arma poderosa Wave Cannon e a Federação de Planetas. Basicamente, você é um piloto de jato numa guerra espacial e sua missão é mirar seu cursor e atirar em tudo que estiver a seu



DICA: posicione sua mira preferencialmente no meio da tela, por onde passa a maioria dos inimigos

alcance. Já deu pra sacar que a perspectiva é em primeira pessoa. Os controles ajudam a atirar com frequência e rapidez. Tudo que você precisa fazer é mirar com o pad de direção e atirar com uma única arma usando um único botão. Você não dirige sua nave, agarra power-ups, nem troca de armas. Essa moleza é boa para gamers novatos, veteranos de outras

mira geralmente se perde entre as explosões e naves que ficam zigzagueando, tornando difícil a sobrevivência quando a coisa fica preta. O clash das armas de fogo nunca foi tão bom. Você ouve as vozes de pilotos conversando no rádio e as explosões têm uma força respeitável. Os barulhos de ataques padronizam os efeitos. Bons gráficos e efeitos sonoros, controles simples, **StarBlade** é ideal para pilotos novatos, certo? É, só que os tiros

ficam intensos e são uma prova de fogo para as habilidades do piloto em treinamento. Aos recrutas só resta preparar, apontar...fogo.



DICA: quando naves inimigas entrarem no "hyperdrive", atire no centro para marcar os últimos pontos



DICA: você ficará tentado a atirar nos gigantes destroyers em câmera lenta, mas é melhor eliminar os lutadores rápidos primeiro



DICA: saia fora dos mísseis vermelhos que se aproximam antes de acertar as naves brancas...



DICA: ...o que também vale como estratégia no Red Eye. Os mísseis vermelhos são, de novo, seu primeiro alvo



STARBLADE

Sega CD
STARBLADE
Namco

Sólidos tiros espaciais em um universo repleto de polígonos - parece Star Fox? O **StarBlade** é muito mais simples, mas é um bom exercício para os novos pilotos de jatos.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.5	4.0	3.0	3.5	ADJ.

US\$ 49,95
CD
Já disponível
Tiros
1 Jogador

4 Missões
Visão em primeira pessoa
Scrolling para frente

guerras vão querer voar em outras direções. Algumas vão ter cara de Star Wars, especialmente por causa de gigantes naves triangulares e um clone mecanizado da Death Star. Às vezes, campos de asteróides complexos enchem o céu e a topografia do planeta é desvendada para você. O defeito dos gráficos é a dificuldade em acertar o alvo. O cursor de

INIMIGOS À VISTA



SAI DESSA DE GAME OVER!

Não é você que é prego! É o
seu console que já era!
Por isso, garanta logo seu
MICRO GENIUS.

O videogame de última geração
que tem um preço que não
deixa seu pai com cara de
quem saiu da jogada.
Afinal, você não vai querer ser
chamado de grosso pelo resto
da vida!



Micro Genius



DISTRIBUIDORES:

SKYLINE - Galeria Lai Lai Center -
Térreo - Loja 011
REPORTEC - Shopping Internacional -
1º - Loja 07 e 08
PLAY GAME - Galeria Lai Lai Center -
2º Piso - Loja 209
CIUDAD DEL ESTE - PARAGUAY

MICRO GENIUS ORIGINAIS

IQ-1000 - Controle remoto sem fio de US\$ 70 por **US\$ 48**

IQ-701 - de US\$ 50 por **US\$ 38**

IQ-501 - de US\$ 50 por **US\$ 38**

GOOD BOY - Computer Game - de US\$ 50 por **US\$ 33**

JOYSTICK PARA MICRO-GENIUS

Joystick Controle Remoto TIJ-307 - de US\$ 20 por **US\$ 7**

Joystick Hiper TJK-305 - de US\$ 12 por **US\$ 7**

JOYSTICK PARA MEGA DRIVE

Joystick Controle Remoto TIJ-308K - de US\$ 20 por **US\$ 11**

Protetor para aparelho MEGA DRIVE - de US\$ 7 por **US\$ 3**

Pistola TLG-403 - de US\$ 14 por **US\$ 8**

3DO

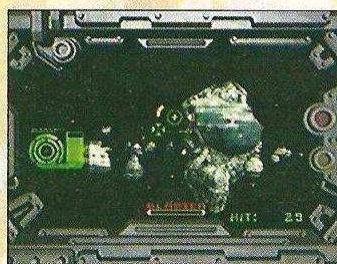


Por Lord Mathias

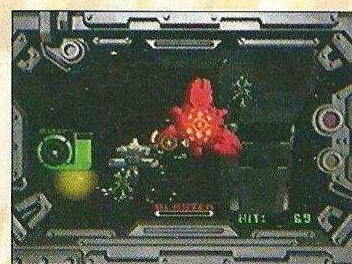
Ano de 2.095: a estação terráquea em Marte sofre um fulminante ataque alienígena. 10.000 anos depois o resgate da base é cogitado pelo comando terrestre. É preciso um especialista em missões suicidas para enfrentar toda a horda inimiga. Só ou bem acompanhado. Pois é, um outro piloto pode dividir a agonia com você. Você controla a mira e navega ao deus dará através de um campo de meteoros, ao mesmo tempo em que é atacado pela frota Alien. Sua mira deve acertar prioritariamente os alvos que estiverem em rota de colisão com a sua nave. Tem de ser rápido no gatilho- as naves vermelhas vêm em velocidade de hyper-espaco contra o seu painel. Os chefes de fase são naves possantes. A qualidade dos cenários e a dificuldade crescem durante as fases. Os gráficos são impecáveis, gerados em estação gráfica, filmados e depois convertidos para o 3DO. Material de prima!



TÁTICA: aperte o botão B para carregar o blaster e solte para liberar a energia

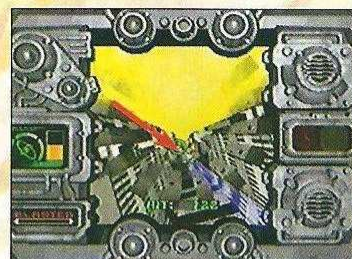


Você pode acertar os caças inimigos à distância, o enquadramento favorece

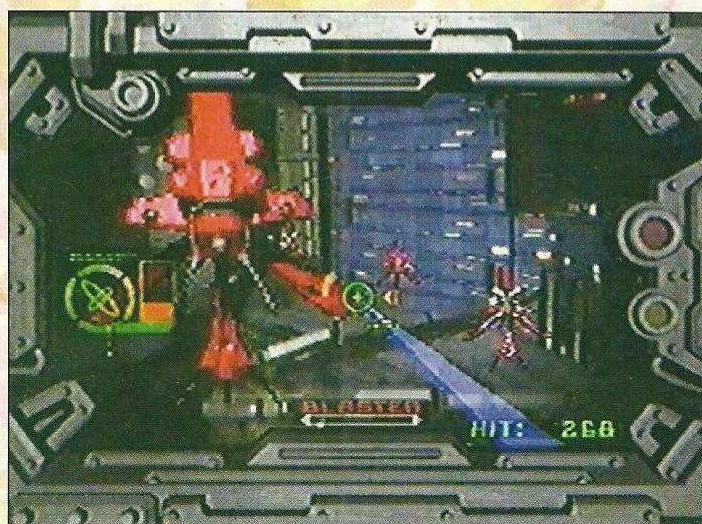


DICA: na quarta fase, acerte as naves à distância, antes de elas lançarem mísseis contra você

DICA: na última fase, o coração da "Kaiser Ship" não fica exposto por muito tempo. Tenha cuidado com as esferas de energia e com as naves suicidas



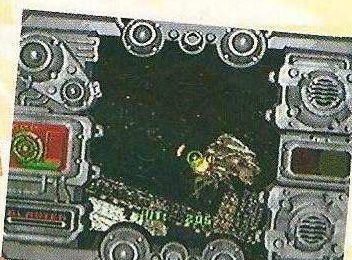
DICA: o ponto fraco desta nave é o local por onde sai este raio de energia. Atire sem parar



Muitos caças irão amaciá-lo para a grande batalha contra o coração da "Kaiser Ship"



Na oitava fase os alvos ficam mais difíceis de destruir. Dê mais de 2 tiros para eliminá-los



**BURNING
SOLDIER
3DO**

3.8

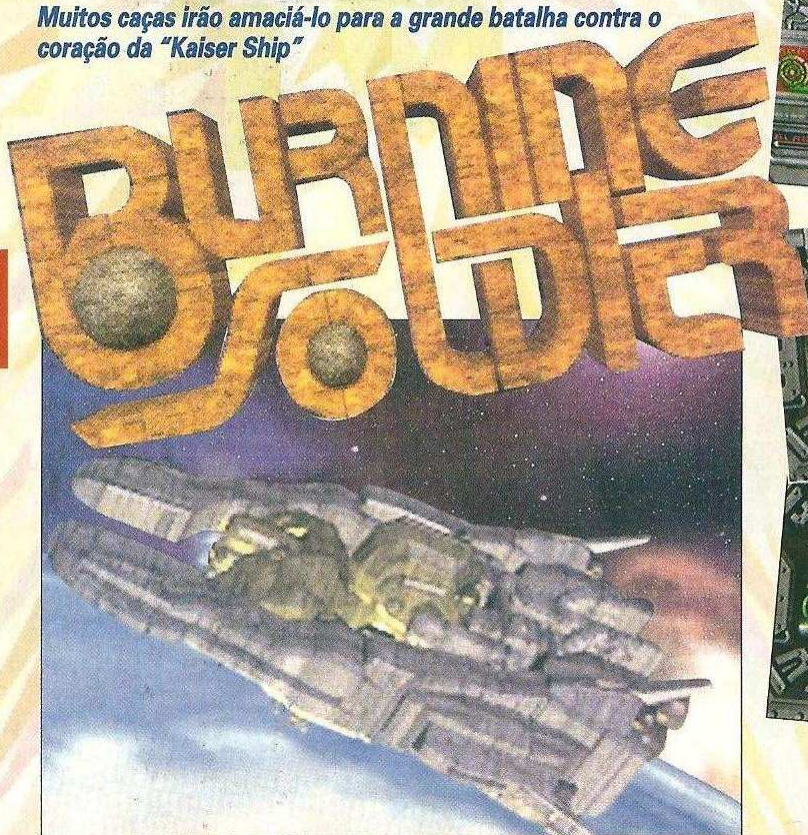
PACK IN VIDEO

CD - 17 Fases

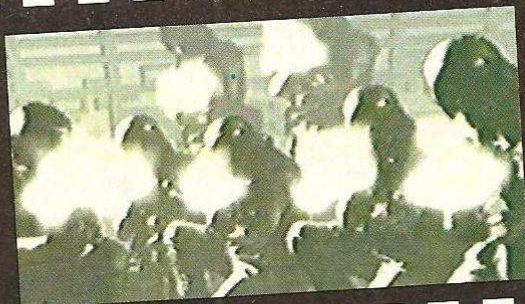
1 a 2 jogadores simultâneos

Tiro

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

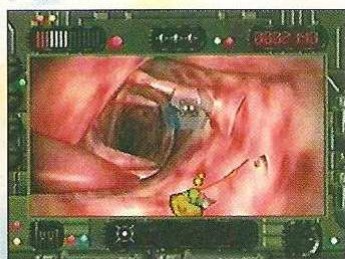


3DO



Por Chefe

Microcosm é uma jornada pelo interior do corpo humano. A apresentação é feita com imagens computadorizadas e atores. Duas empresas competem em uma guerra suja. Um grande empresário é raptado e toma uma injeção com um dispositivo que controla o cérebro. Para reverter o efeito, cientistas enviam uma micronave ao seu corpo. Você pilota num campo de visão cercado de um painel completo: energia, pontos, vidas, arsenal e eletro. Cada arma do arsenal é disparada por um botão: A, B ou C. R e L ativam os itens especiais. Cavidades fazem movimentos peristálticos e há túneis estreitos como veias capilares. Os chefes de fase devem ser atingidos num ponto móvel bem no centro. A música é ruim, o visual sofisticado e a jogabilidade não convence.



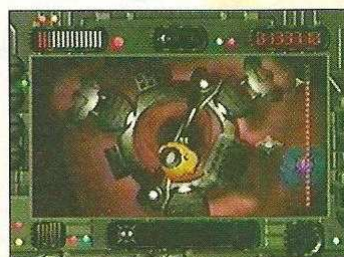
Aqui, glóbulos brancos irão caçá-lo nos vasos sangíneos



Você pode destruir o chefe da segunda fase acertando em qualquer um dos 6 pontos fracos



Na quinta fase você sai sem sua nave, mas, em compensação, pode contar com um canhão triplo



DICA: pegue o laser que aparecer no chefe da primeira fase. Este é um fator decisivo para você não perder um tempo precioso depois



DICA: na segunda fase, use o Shield apenas no terceiro corredor mais estreito. Passe pelo segundo sem usá-lo, há um bônus de energia no final

PASSWORDS

FASE 2



FASE 3



FASE 4



FASE 5



MICROCOSM

3DO

27

T & E SOFT

CD - 4 Fases

1 Jogador

Tiro

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Por Game Over Man

Quando os extraterrestres decidirem visitar a Terra, já pensou o que acontecerá se eles não forem seres amistosos? Em *Star Control II*, a Terra é envolta em um Escudo Escravizador, cortesia da hierarquia do vilão Ur-quan. Você comanda a missão que construiu a espaçonave especial para libertar seu povo.

APELO UNIVERSAL

Um jogo de estratégia com ação de combate limitada, *Star Control II* faz de você um detetive espacial. Sua missão é o Ur-quan e libertar a Terra do domínio alienígena. Para obter informações e recursos para

completar sua missão, você faz uma cruzada pelo universo do *Star Control* em busca de dicas. Longo e com velocidade moderada, este game não é para os fissurados em ação. Você explora sistemas solares,



A tela de interface exibe vistas incríveis dos planetas, como a Terra rodeada pelo Escudo Escravizador de Ur-quan
DICA: A única coisa que alguns aliens que estão pelo caminho entendem é uma boa briga

Você orquestrou a ação com uma tela de interface simples e polivalente. Uma imagem bem definida permite



Amigos extraterrestres são poucos e raros

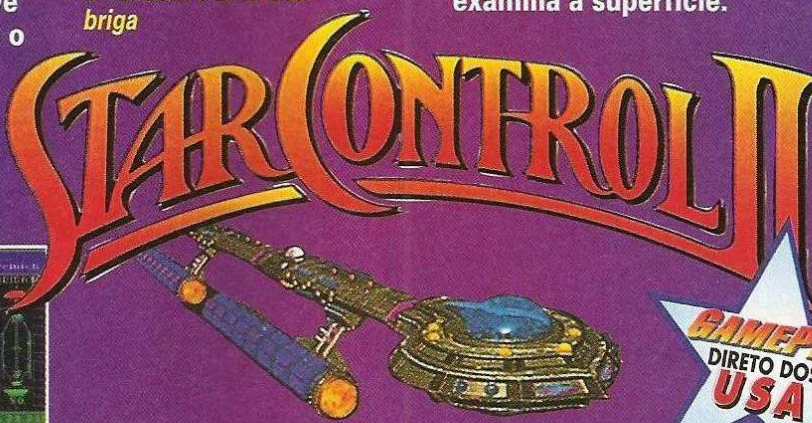
voar pelos sistemas solares com boa visão externa e bons controles de direção. Quando você está em órbita em volta de um planeta, a tela revela informações vitais à medida que você examina a superfície.



DICA: reserve um tempo para testar todas as espaçonaves de *Super Melee*. A nave com a cara mais inocente, como a *Mycon*, pode revelar um poder de fogo destruidor
DICA: aprender a lutar com as espaçonaves em *Super Melee* pode ajudá-lo em encontros nas profundezas do espaço durante o jogo
DICA: não encha a sua espaçonave com minerais de pouco valor

EFEITOS DE PRIMEIRA

Os gráficos são de outro mundo. A tela de interface tem boas visões, especialmente quando você se aproxima de um planeta. Os sons são criativos e claros. Cada raça fala com um sotaque diferente. Esta bem elaborada aventura espacial desafia o espaço entre as suas orelhas. Se você gosta de jogos de ficção científica, o *Star Control II* deve mantê-lo sob controle por muitos dias.



GAMEPRO
DIRETO DOS
USA



Os gráficos são bons mas ainda não exploram todo o potencial do 3DO

3DO STAR CONTROL II

Crystal Dynamics

O *Star Control* é uma aventura de ficção científica viciante, que divertirá exploradores espaciais e estrategistas em gravidade zero por um milhão de horas. Os outros fiquem longe.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	5.0	4.5	4.0	Avanç.

US\$69,95
CD
Já disponível
Estratégia/ação

1 jogador
Visão múltipla
Salva 10 jogos



DICA: use o *BioScan* antes de pousar em um mundo desconhecido para identificar quem está lá

às vezes um por um, e tenta se informar com extraterrestres mal-intencionados. Mas, se tiver que coçar o dedo que está no gatilho, o recurso *Super Melee* atira de uma visão superior com as várias espaçonaves do jogo.

Usando a interface, você faz de tudo, desde vagar pelo espaço até gerenciar seu estoque, mas os controles simples fazem com que as operações mais longas não sejam nada difíceis de realizar.



Belas vistas extraterrestres

ALIENS ENCONTRADOS



3DO



Por Marcelo Kamikaze

Terceiro título da softhouse japonesa Matsushita (leia-se Panasonic) para o 3DO, que finalmente põe na praça um game que faz jus ao console. **Guardian War** é o jogo ideal para aqueles que gostam de RPG, mas têm dificuldade com textos em inglês. Tudo é bem simples, não há as tradicionais falas de cidade em cidade, no menu de compra dá para saber a quem cada arma pertence. O estilo de jogo lembra o clássico **Shining Force**, da Sega. Você começa a batalha sozinho. No decorrer da aventura outros personagens se unem a você. É aí que o jogo fica interessante, vence a melhor estratégia. Cada caractere pode ser armado com duas armaduras extras, podendo exercer poderes e magias adicionais. Organize seu exército da melhor forma possível para não levar chumbo. Com o desenrolar do jogo, seus personagens ganham força e podem ser promovidos para o lado negro. Por exemplo, seu Ninja pode se tornar um mestre ou um assassino, você decide.



DICA: cada estágio requer uma formação específica. É melhor deixar os guerreiros à frente



Não se esqueça, cada personagem tem direito a um ataque e o uso de um item



DICA: os "angels bells" são usados para juntar inimigos a sua tropa



É sempre bom ir ao "shop" e conferir as últimas novidades de armas e itens

GUARDIAN WAR™



Cada inimigo tem seu ponto forte e fraco. A medusa, por exemplo, é resistente a magias



DICA: a parte mais difícil na 1ª etapa é dentro da baleia. Entre munido de várias "ruby stones"



DICA: nessa fase, venha periodicamente ao campo verde para recarregar seus HP e MP

GUARDIAN WAR
3DO

3.8

MATSUSHITA

8 Mega - 7 fases

1 Jogador

RPG/Ação - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

EU TENHO A FORÇA



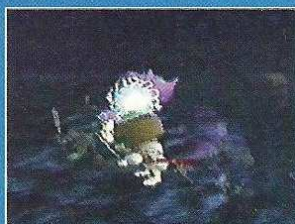
BIG WAVE: longo alcance, acerta todos os inimigos



WHOLE HEALING: cura os que estiverem próximos



HOLY LIGHT: grande poder destrutivo



PLASMA BALL: forte onda elétrica. Acerta só um alvo

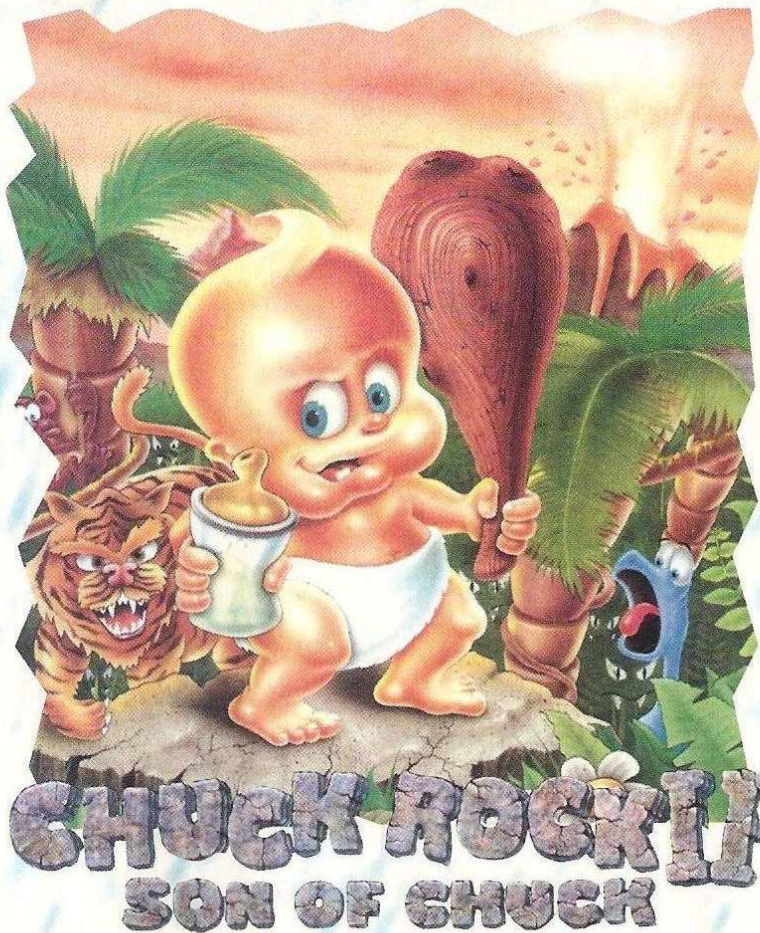


Por Lord Mathias

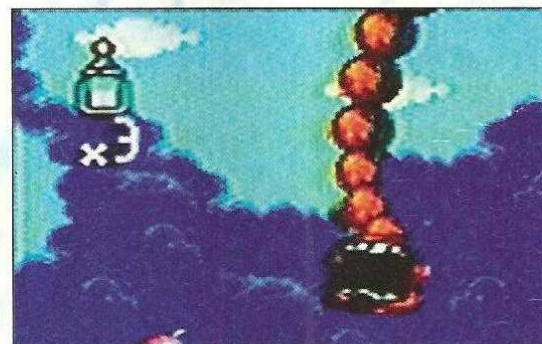
O infernal Chuck Jr. está de volta. O irascível filho do velho Chuck volta na versão de **Chuck Rock II** para Master. Armado com sua clava mortal, Chuck Jr. promete fazer de tudo novamente para conseguir libertar o pai.

CORRIDA CONTRA O RELÓGIO

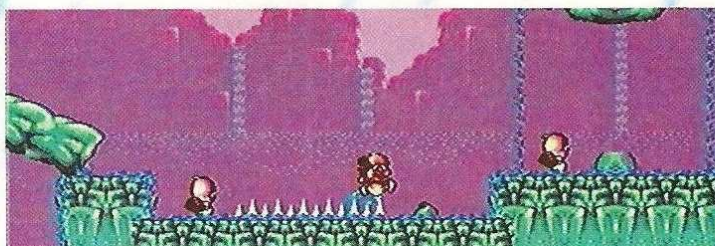
A versão para Master é praticamente idêntica à do Mega Drive. Chuck pai foi raptado pelo implacável Brick Jagger - que não tem nada a ver com Mick Jagger, dos Rolling Stones. Chuck Jr. e sua clava enfrentam vários inimigos e armadilhas, passando pelas fases do Mar, da Floresta, da Água, do Fogo e da Árvore, como no Mega. Como chefes de fase, você vai encontrar tiranossauros, pterodáctilos e toda sorte de tipos pré-históricos. Também estão presentes as fases bônus, em que o maior desafio é a corrida contra o tempo. A diferença em relação ao Mega fica por conta do som e do cenário, que perdem muito em cor e detalhes.



DICA: na primeira fase de Monkey Business, leve esta banana para a direita e alimente o macaco. Ele dará uma vida em troca



DICA: espere o primeiro dinossauro vir mordendo em sua direção para matá-lo. Saia de lado e dê uma paulada antes de ele subir de novo



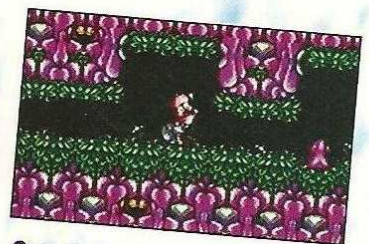
Dica: nesta fase, relaxe. Deixe a onda aparecer que ela irá levá-lo até o outro lado



DICA: no início de Monkey Business, você vai achar esta plataforma secreta com bônus



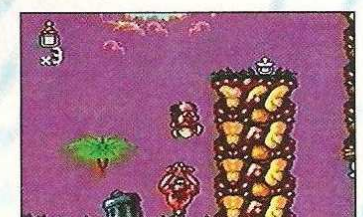
DICA: em Stoneage Suburbs vá até este ponto e volte por cima. Há uma plataforma invisível para pegar pontos



Com o direcional para baixo, você escapa das pedras que rolam em sua direção



Vença a corrida usando apenas os botões 1 e 2 alternadamente



Se você acertar esse cara fortinho aí, ele vai te dar uma ajuda

**CHUCK
ROCK 2
MASTER**

29

SEGA

4 Mega - 6 Fases

1 Jogador

Aventura - Continues

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



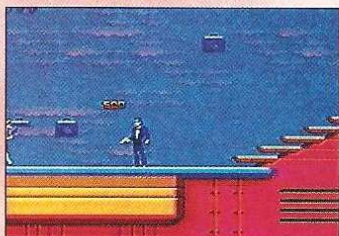
Por Chefe

O super agente secreto a serviço da Majestade Britânica, James Bond, afinal ganha o seu primeiro jogo para o Master System. Trata-se de um Side-scrolling com 4 fases, cada uma subdividida em três estágios. Para salvar os reféns na última fase (em contagem regressiva), você tem que encarar um anjo infernal: capangas fortemente armados com metralhadoras, revólveres e canhões. Os cenários mudam substancialmente entre as fases: você começa num navio, vai para uma floresta, instalações militares, subterrâneo, até chegar ao QG dos vilões. Os itens a serem colhidos estão no caminho em forma de maletas que piscam com a luz branca ou vermelha (granada ou míssil). Para ajudar nas poucas fases, nos bônus rounds você pode conseguir vidas e pontos. O jogo apresenta uma dificuldade satisfatória, mas a ação é cansativa. Nosso heróico 007 se limita a saltar, atirar, agachar e subir escadas, lembrando mais um escoteiro que o

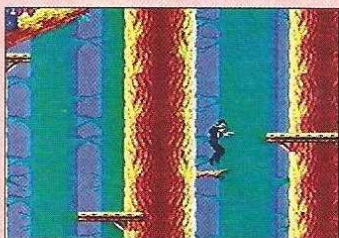
JAMES BOND THE DUEL



Aqui, para continuar, passe por trás da parede vermelha, pois por baixo não há caminho



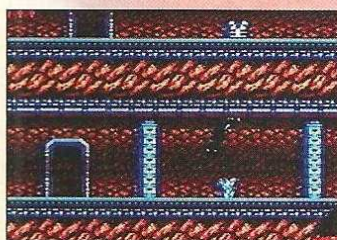
Maletas valem pontos mas as com luz piscando dão granadas ou mísseis, dependendo da cor



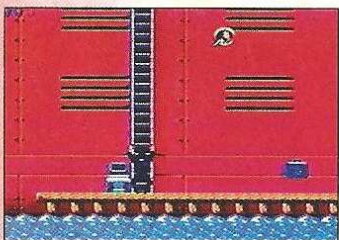
Não fique muito tempo em cima dos galhos finos pois eles caem



Nessa fase 4.3 destrua as portas e liberte todos os reféns antes do tempo acabar



Muito cuidado com os geisers que saem do chão



O computador é um marcador de fase. Quando você morrer você recomeça no lugar onde ele estava

JAMES BOND

MASTER

3.2

TEC TOY

2 Mega - 5 fases

1 Jogador

Ação - Continue

GRÁFICO

SOM

DIFICULDADE

FUN FACTOR

1 2 3 4 5



A seta no canto superior esquerdo indica para que lado você tem que ir na fase

valente espião criado pelo escritor Ian Flemming. Os gráficos e sons dispensam comentários: trata-se de Master System na veia.



Destrua primeiro os canhões debaixo com 5 tiros para cada, depois destrua os dois de cima, para ter tranquilidade para destruir a bola central

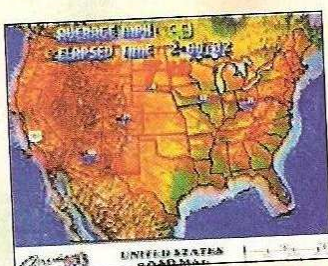


Por Bro's Buzz

Se você quiser dar uma espiadinha no futuro, sente-se ao volante. O Ultra 65 da Nintendo, o videogame system de 64 bits de última geração, está cruzando pelo arcades!

SUPER RALLY

O **Cruis'n USA** é um fliperama que leva pilotos

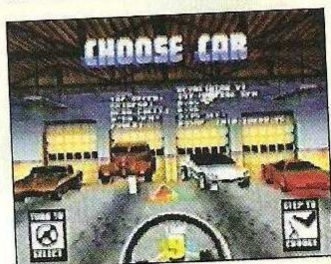


O mapa de estrada vai guiá-lo pelos Estados Unidos

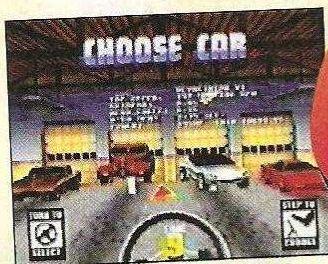


Nem Bervely Hills é uma pista de diversão preguiçosa

de estrada a um rally pelo país com modalidades diferentes de carros. Você pode escolher entre trilhas curtas, cruzando lugares como o deserto do Arizona, ou Bervely Hills ou ainda se inscrever em um circuito mais longo,

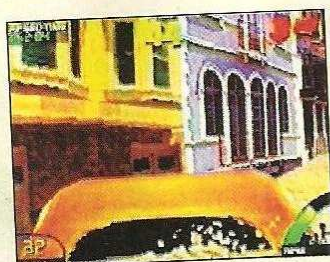


Escolha o carro dos seus sonhos, mas esteja preparado para várias batidas



Os vencedores ganham uma placa personalizada

que se estende por cidades de vários lugares dos Estados Unidos, como São Francisco e Washington DC. Os pilotos escolhem seus carros entre "cavalos de raça" como Stingrays, Ferraris, Porsches e um conversível cereja. Os carros acertam vários golpes se você os deixar engrenados, então, selecione a potência de eixo Cruise-O-Matic ou Manual 4.



Desvie desse detalhe em close-up durante colisões



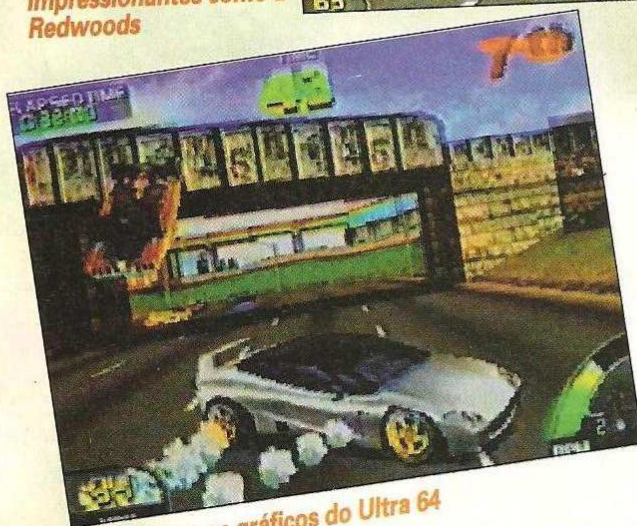
O **Cruis'n** inaugura a Golden Gate

GRÁFICOS CLASSE A

Quanto aos gráficos, o Ultra 64 confirma tudo aquilo que se espera de seu potencial. Os pilotos podem escolher uma perspectiva atrás do carro

ou atrás do volante. O jogo coloca displays chaves (velocímetro, tacômetro, radar e ranking) no canto para fornecer uma visão nítida e limpa da pista e dos gráficos de cenário detalhados nas laterais da estrada. A ação com scrolling para a frente deixa você bem no meio da pista para uma visão estonteante de tudo o que rola. Você vai deslizar por curvas ou girar em circuitos de 360 graus. Pise fundo no acelerador quando estiver no alto de uma montanha e você vai voar.

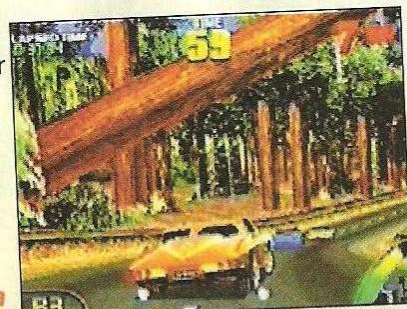
Os gráficos das laterais das pistas são tão impressionantes como a Redwoods



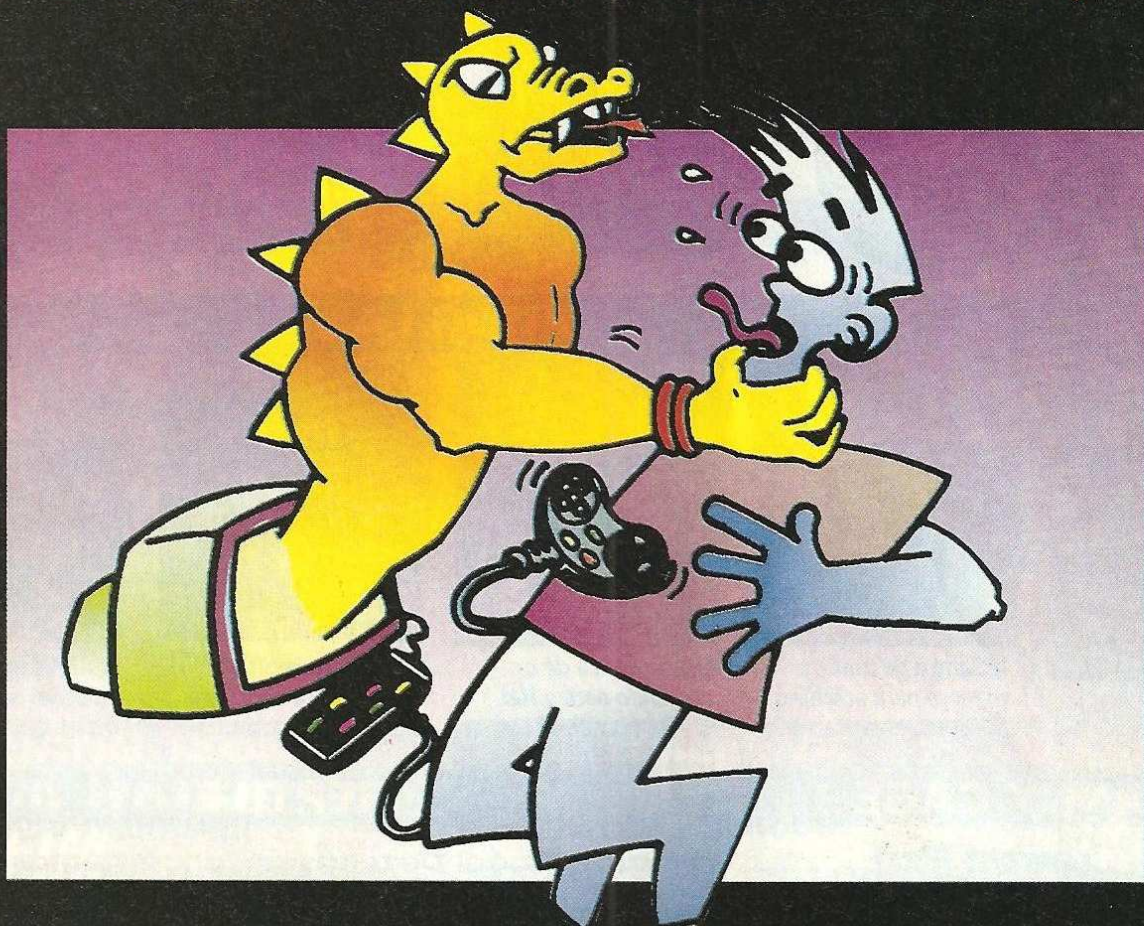
Acelere com os gráficos do Ultra 64

MAL DO ESTÔMAGO

O **Cruis'n** vem em unidades separadas que são montadas em elevadores hidráulicos para que você sinta cada impacto. Ter os gráficos quentes do Ultra 64 piscando na tela já é o bastante para que todos, menos os pilotos hardcore, fiquem meio com enjôo.



SE A SUA TRANSA COM OS GAMES ANDA NESSE PÉ,



JUNTE SUAS FORÇAS À SUPER GAMEPOWER.

Com a SUPER GAMEPOWER não tem pra mais ninguém!
Só ela tem 84 páginas (!!!) da melhor informação para todos os sistemas.
São muito mais jogos, dicas e fotos todos os meses para você.

E matérias exclusivas da GAMEPRO, a nº1 americana.
Com todas essas vantagens, você é louco se quiser saber de outra revista!
Definitiva mesmo, só a SUPER GAMEPOWER.

**SUPER
GAMEPOWER**
UMA REVISTA DE

Golpe Final

Olha aí, galera! O jogo do momento continua dando o que falar na SuperGp. Aqui, uma sequência de Kombos Mortais para você arrebentar em seus consoles domésticos. Divirtam-se!!

Por Baby Betinho



MORTAL KOMBAT II



KUNG LAO

KILLER KOMBOS



Hats Off to Kung Lao



1) Salte e dê uma voadora para acertar o abdômen do adversário



2) Aterrisse e dê o comando para o Hat Throw para finalizar



Air Bullet Shot



1) Salte para cima e acerte o oponente em pleno ar com um chute



2) Antes que ele volte ao chão, emende um Bullet Kick

MEGA E SNES

JOHNNY CAGE



Corner Uppercut Blast somente para Mega



1) Salte acionando um chute forte quando o oponente estiver cercado no canto



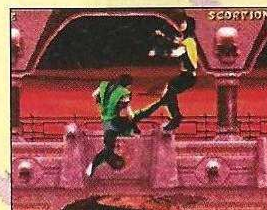
2) Aterrisse e dispare imediatamente um uppercut. Letal!



Slide Force Triple Hit



1) Ative uma Forceball para atrair o inimigo para o campo de ataque



2) Pule em sua direção e dê um chute em pleno voo



3) Aterrisse e execute o Slide (rasteira) antes que ele atinja o chão

A potência



Sequência Intermediária

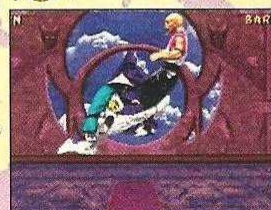


Sequência Avançada

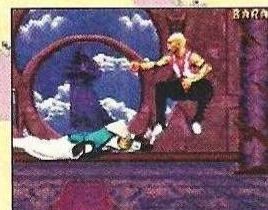
RAYDEN



Air Torpedo Terror



1) Pare o inimigo no ar com um chute e acione um Torpedo aéreo



2) Só funciona se saltar na vertical ou pular na direção do adversário



Crossing Bike Rider



1) Dê um chute forte no adversário enquanto carrega um Bike Kick



2) Este Bike Kick fará com que seu inimigo beije a lona

JAX



Jumping Wave Craze



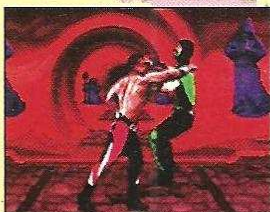
1) Pule com um chute forte e comece um movimento de Sonic Wave



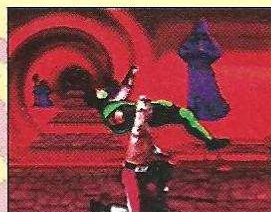
2) Aterrise e lance a Sonic Wave. Esta onda vai "afogar" tudo o que estiver pela frente



Air Back Cracker



1) Salte em direção ao inimigo e dê um soco. Prepare um bloqueio



2) Agarre-o e dê um quebra-costela enquanto estiver no ar.



KITANA



Corner Four-Hit Lift Kombo



1) Quando o inimigo estiver acuado num canto, dê um Lift Ray para deixá-lo tonto



2) Pule na direção dele e chute enquanto arma uma sequência de Fan Throw taps



3) Faça um Fan Throw enquanto estiver no ar



4) Aterrisse e use um uppercut antes que ele toque o chão

BARAKA



Counter-Spark Attack



1) Quando o oponente pular sobre você, dispare um soco alto e comece uma Single Flaming Skull



2) Aplique um Blade Spark para arrebanar de uma vez

SHANG TSUNG



Counter Skull Skill



1) Quando o oponente pular sobre você, dispare um soco alto e comece uma Single Flaming Skull



2) Imediatamente faça a Single Flaming Skull. Aprovado pelos nossos pilotos



Jugglin' Roll Out



1) Quando o inimigo saltar, dê um soco alto enquanto carrega um Roll



2) Imediatamente faça o Roll para acabar com a festa

SUB-ZERO



Slice Out Double Hit



1) Comece a sequência com um Freeze



2) Emende um chute no abdôme e prepare-se para o Slide (rasteira)



3) Faça o slide e deixe o inimigo com as duas pernas para o ar

SCORPION



Crossing Leg Grab



1) Acerte o inimigo com chute no abdôme e carregue um Leg Grab



2) Faça o Leg Grab para nocauteá-lo

ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

SNES

ZERO 4 CHAMP

■ **Media Rings lança o primeiro jogo de racha e faz pilotos irem à auto-escola**

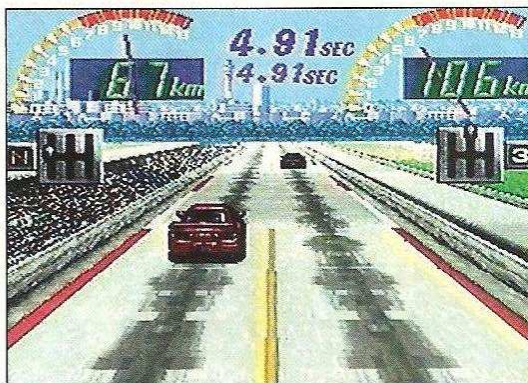
O toque esperto do Lord para a galera James Dean: trocar a caranga e as internações na UTI, por um **Zero 4 Champ**. É um cart estranho, obra de autênticos kamikazes. O escrete da Media Rings fez o único jogo de racha do mercado. O Story Mode, em Kandi, é indecifrável. Você começa sem saber para que serve o volante. Tem de ir à auto-escola e aprender que num racha o que importa é a mudança de marcha no tempo certo. Acelerador no vermelho, embreagem no A e marcha trocada no direcional, em pista reta. Na tela full-screen você vê os dois carros, o velocímetro e o tempo. São 18 modelos, entre Mazdas, Hondas, Nissans e Toyotas.



Você ouve histórias antes de saber o que rola no jogo



Aqui você tenta conquistar sua licença para dirigir



Nesse modo corra na reta contra seu adversário e veja quem é mais rápido

ZERO 4 CHAMP Media Rings

16 Mega	Fases: N/D	Corr:	Materia
2 Jogadores			
Gráfico			
Som			
Dificuldade			
Fun Factor			
	1	2	3 4 5

3.0

SNES

TAE KWON DO

■ **Pancadaria rola solta em game que exige precisão dos lutadores**

O **Tae Kwon Do** chega para o SNes. Quem traz esta arte marcial para o videogame é a Human, que faz grande sucesso com sua linha de jogos esportivos. A primeira impressão que se tem ao ligar o console é a de reconhecer o design adotado, que segue o padrão de sucessos como a série **Formation Soccer**. **Tae** promete conquistar o pessoal das academias. As regras são seguidas à risca, com direito a juiz e platéia. Selecione entre treino campeonato e versus mode. O próximo passo é escolher o seu representante entre os 8 gigantes. Cada um tem um estilo de luta (type) definido: defesa, habilidade, salto, velocidade. Para derrotar o



Cada personagem tem o seu ponto forte

seu adversário é preciso fazer 5 pontos para completar um round e vencer cinco rounds para acabar com a luta e classificar-se para a próxima fase. Isso se não houver

um nocaute (Critical Hit), o que não é difícil. Ao contrário da maioria dos jogos de luta, em

Tae Kwon Do os

controles se limitam ao apertar dos botões certos na hora certa, nada de sequências ou golpes mortais. Pancadaria deslavada.



Com apenas um golpe bem executado, o adversário vai a nocaute

TAE-KWON-DO Human

8 mega	Fases: N/D	Continue
2 jogadores	Luta	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5

3.5



Treine com seu professor e escute os seus conselhos, o duro é entender japonês

TINY TOON ADVENTURES: ACME ALL-STAR

Boliche é uma das atrações do jogo, que traz 4 personagens

Toda a turma da **Tiny Toon** está reunida neste cart para mais uma extravagância esportiva. O jogo traz várias modalidades de jogos, que vão desde o atletismo e o boliche, chegando até o basquete e futebol. Nas opções, você escolhe entre jogar contra o computador, um amigo, ou o story mode, no qual você avança de acordo com as vitórias que você conquista.



DICA: o arremesso voador de Plucky é bom para tentar os três pontos na última hora no basquete



DICA: cuidado no basquete ao fazer arremessos. Os jogadores do computador tentarão interceptar

TINY TOON...
Konami

3.5

8 Mega	Fases: N/D	Passwords
1 Jogador	Ação/ Esporte	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5



DICA: fique do seu lado da tela no jogo de luta Max-bashing. Se você atingir algum jogador que não seja o Max, vai sofrer punições



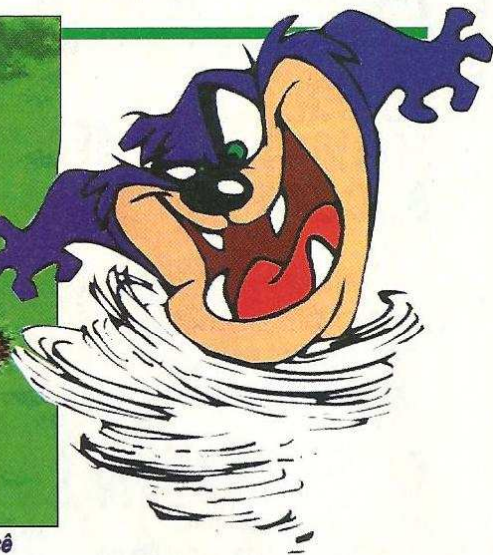
DICA: esqueça o power-up de Hamton, não há tempo para usá-lo

Você tem a opção de escalar e posicionar o seu time, que é composto por quatro personagens: Plucky, Hamton, Babs e Buster. Cada jogador tem estilo e habilidades próprias. Os gráficos estão melhores que no **Buster's Hidden Treasure**. Cada movimento de sprite possui uma animação fluente e os cenários são coloridíssimos. A música e efeitos sonoros são os pontos fracos da brincadeira, não criando o clima adequado para cada

uma das modalidades. Os controles são simples, exigindo atenção especial apenas sobre três botões: um para realizar passes, outro para os chutes ou arremessos e o terceiro para utilizar os power-ups. Algumas modalidades, principalmente o boliche, exigem muita precisão de quem estiver jogando. O cartucho é mais difícil do que o padrão normal e essa

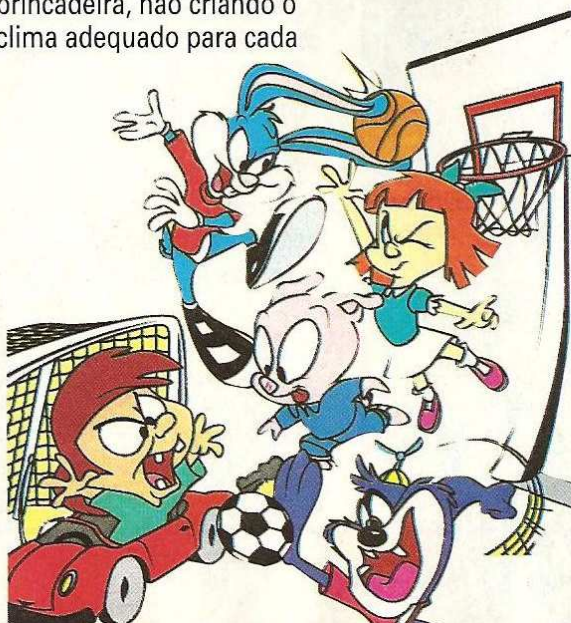


DICA: no futebol, nunca tente chutar direto a gol. Passe para outro jogador e faça-o chutar



DICA: Buster no meio, Babs na frente, Hamton atrás e Plucky no gol é a melhor formação no futebol

dificuldade aumenta ainda mais a partir do sétimo estágio. No story mode, os adversários computadorizados se tornam inimigos verdadeiramente implacáveis, enquanto os seus jogadores mantêm as mesmas habilidades de antes. Alguns ficarão frustrados, loucos ou cansados com este jogo, mas os verdadeiros fanáticos vão se deliciar!



DICA: na corrida de obstáculos, memorize onde estão as barreiras para evitá-las. Não vá achando que ganhou só porque chegou em primeiro lugar, cheque o seu status na base da tela

SUPER FORMATION SOCCER 94

■ Tabelinhas de gênio e a análise dos esquemas pelo craque Juninho

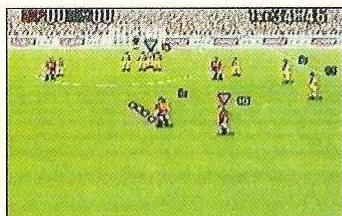
O campeão dos jogos de videogame de futebol continua a ser o maior sucesso de 94 na redação de **SGP**. Este mês, trazemos algumas jogadas que têm

sido exaustivamente ensaiadas pela turma da redação. Fique ligado porque aqui só se joga o melhor futebol arte. O forte da turma tem sido o toque de bola. No **Super Formation Soccer 94** ajuda se você tiver noção do que fazer com a redonda em campo. Vá para o seu CT e treine!!



O craque Juninho é ídolo da moçada e fã de videogame

JOGADAS DE MESTRES



DICA: é difícil acertar o gol nas cobranças de faltas, principalmente se você não for íntimo da pelota. Bata sempre aberto e com efeito



DICA: esse lance bem europeu também está presente no cart. Para pôr a bola na área na cobrança de lateral, aperte B + direcional juntos



DICA: jogada mortífera para o modo de dois jogadores (no mesmo time), chute em diagonal com o jogador um, deixando o rebote para o segundo



DICA: contra o CPU, avance reto para o gol e chute em diagonal com B

O CRAQUE COMENTA

Aproveitamos para pedir ao craque Juninho, do São Paulo, um grande fã dos jogos de videogame, que comentasse os esquemas do jogo número 1 de futebol. O meia tricolor, que conhece

bem as variáveis táticas do futebol, pois convive todo dia com o técnico e mestre Telê Santana, deu o seu veredito sobre os oito esquemas táticos que você pode usar no **Formation 94**. Como Telê, Juninho não é muito chegado em retranca.

NO QUADRO NEGRO

3 BACKS

"Não utiliza uma das principais armas do futebol moderno que são os laterais. Perde no ataque."

1 TOP

"Essa eu não usaria de jeito nenhum. Um esquema com só um atacante é uma retranca pura."

3-5-2

"É o esquema do São Paulo, mas ainda não está muito bem assimilado. Só dá certo com um bom líbero."

4-3-3

"É o meu preferido. Com dois bons marcadores, dá liberdade aos atacantes e o futebol fica mais bonito."

SWEEPER

"Esse é estranho, eu nunca vi. Mas tem muita gente na defesa, cinco zagueiros, e mais três no meio-campo."

4-2-4

"É um esquema muito ofensivo, mas só funciona se tiver dois marcadores muito bons."

4-4-2 (A)

"Com os quatro do meio-campo atuando em linha, os dois atacantes acabam ficando muito isolados".

4-4-2 (B)

"É ótimo para um jogo mais cadenciado. Tem de ser usado com jogadores de alto nível técnico."

SNES

ESPN-SPEED WORLD

■ Boa jogabilidade e clima realista de corrida são o forte do cartucho

Parceria entre a multinacional Sony e a famosa rede de programas esportivos americana, a ESPN. O jogo se divide em duas partes. Nota 10 para a ESPN, que desenvolveu a parte pré-corrida. Os comentários em viva voz dão a sensação de uma prova real de automobilismo. Mas não se anime muito, a sensação de realidade acaba quando o jogo começa. A Sony pisou na bola em relação à parte gráfica, que lembra os antigos jogos de corrida do Nes. Mas a jogabilidade é boa. Como todo bom jogo de corrida, um festival de opções para "tentar" melhorar sua caranga. Circuitos



Junte toda a grana possível para depois envenenar o carro

mistos exigem mais inclinação no aerofólio do que circuitos ovais. Consiga boas colocações no início de temporada e junte grana para melhorar sua máquina. As provas são longas (a menor tem 10 voltas), por isso jogue relaxado para não dançar no fim. No final de cada prova o de sempre, comemoração no pódio, e algumas mulheres enfeitando o cenário.

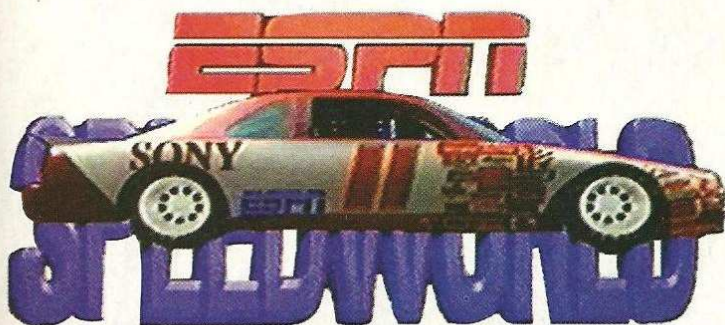


A parte pré-corrida foi desenvolvida pela rede de TV ESPN, que está de parabéns



As provas são longas. A menor delas tem 10 voltas

ESPN SPEED WORLD		3.0
Sony		
16 Mega	Fases: N/D	Bateria
2 Jogadores	Corrida	
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1	2 3 4 5



OS JOGOS DESTA EDIÇÃO E MUITOS OUTROS, VOCÊ ENCONTRA AQUI.

O QUE ERA BOM FICOU MULTI MELHOR



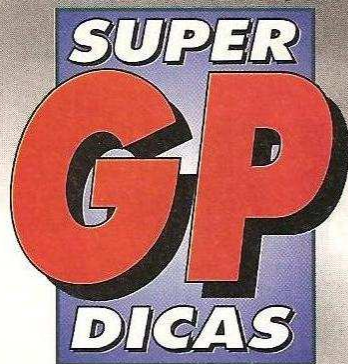
GAMES & MULTIMÍDIA

A mais completa locadora de games do Brasil, mudou de nome para ficar ainda melhor

Os mais recentes lançamentos: Sega CD, Neo Geo Jaguar, 3DO, e CD-ROM. E o mais completo acervo de cartuchos de Mega e Super NES.

Rua Serra do Japi, 859 - Tatuapé
Tel.: (011) 941 9957 - São Paulo - SP

(Antiga Progames Tatuapé)



AQUI O VIDEOGAME DEIXA DE SER MISTERIOSO. VEJA QUANTAS MANHAS!!!

MEGA MUTANT LEAGUE HOCKEY

PASSWORDS

Monster Cup
Championship
Trolz Vs Bots
GVSLBN3J884XG
Playoffs Liars Vs Slayers
PBXTTYPKSQP7B

Monster Cup
Championship
Things Vs Slammers
BCV6CMW7DNX8F

SNES

WILD GUNS

PASSE DE FASE

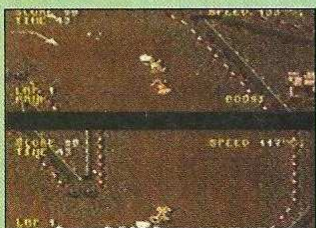


Durante a seleção de personagem segure Select e aperte 4 vezes A, 4 vezes B e A, B, A, B, A, B, A, B. Escolha o personagem e pule a fase 1. Na seleção de fase, digite o comando de novo e vá à última fase.

MEGA

COMBAT CARS

CORRA EM QUALQUER CIRCUITO

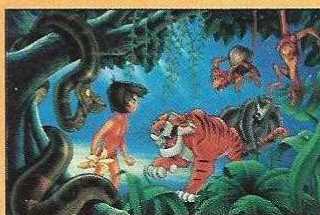


Vá ao ícone Exit na tela de opções e mantenha pressionados ao mesmo tempo os botões: A, B e C. Aperte Start para acessar os 24 circuitos.

SNES

JUNGLE BOOK

SLOW MOTION MODO VOADOR

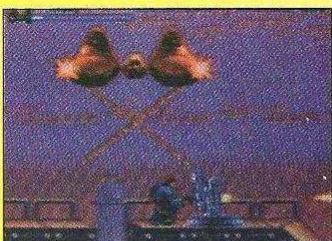


controle 1: ↑↑↑↑ B B Y Y
Select ↑↓↔ B ↑ Y.
Entre na tela de options e mexa no "level". O número indica a fase desejada. Coloque ainda o Cheat em 5. Ao longo do jogo pressione R para obter o efeito de slow motion. Já o botão L permite que você se dirija a qualquer ponto da tela como se estivesse "voando".

Durante a exibição do logo da Virgin, pressione a seguinte sequência no

SNES SUPER EMPIRE STRIKES BACK

COMECE COM DARTH VADER



Se quiser começar o jogo logo de cara no estágio de Darth Vader, aperte: A, X, B, A, Y, X, B, A, A, A, B, B, Y na tela título.

G.GEAR

BUBSY BUNNY'S CRAZY CASTLE PASSWORDS

Estágio 69: SE32
Estágio 70: SHE2
Estágio 71: ZE42
Estágio 72: ZH92
Estágio 73: W3R2
Estágio 74: W1F2

G.BOY

PRINCE OF PERSIA CÓDIGOS

Fase 2: 06769075
Fase 3: 24613065
Fase 4: 99116015
Fase 5: 53004005
Fase 6: 46308135
Fase 7: 65903195
Fase 8: 13807185
Fase 9: 25432654
Fase 10: 92731644
Fase 11: 80637674
Fase 12: 56135664

SNES**ART OF FIGHTING
FINAL NA MOLEZA**

Na tela título, escolha o Story Mode. Quando a tela de escolha de personagens aparecer, escolha qualquer um deles. Comece o jogo e imediatamente pressione select para pausar. Agora, com o controle um, pressione ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, L e Y.

SNES**BEAUTY AND THE BEAST****SELEÇÃO DE FASES**

Em qualquer momento do jogo, dê uma pausa. Insira ← Y L ↓. Se a pausa for desfeita, a dica funcionou. Agora aperte L + Select



para passar de fase. Uma bela dica de fera!

SNES**INSPECTOR
GADGET****MENU SECRETO**

Na tela título pressione e segure os botões L, R e B. Com estes apertados faça ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, →, ←. A tela título mudará de azul para roxo! Pressione Start e um Debug Menu irá aparecer. Você poderá mudar o número da fase, aumentar o seu tempo, ficar invencível etc.

G. BOY**FATAL FURY****USE OS MESTRES**

Durante o loga da Takara pressione Select três vezes. Agora já dá para barbarizar com os quatro chefões Billy, Axel, Laurence e Wolfgang.

SEGA CD**DOUBLE SWITCH****CONTINUA...**

ACT III - Eddie está louco agora e você terá mais problemas para resolver.

115; Lobby; Eddie encontra Elizabeth
116; Band; simples inimigo
117; Alex; simples inimigo
118; Storage; Use "Power Box Trap"
119; Brutus; simples inimigo
120; Basement; simples inimigo
121; Grads; simples inimigo
122; Band; simples inimigo
123; Alex; simples inimigo
124; Lobby; Use "Column Trap" para Eddie
125; Brutus; Simples inimigo
126; Basement; Use "The Conveyor Trap" p/ Eddie
127; Lobby; simples inimigo
127; Lobby; simples inimigo
127; Alex; Alex fala no telefone

128; Band; simples inimigo
129; Brutus; simples inimigo
130; Grads; simples inimigo
131; Storage; simples inimigo
132; Lobby; simples inimigo
132; Grads; Phoebe olha para Laura
133; Brutus; simples inimigo
134; Grads; Simples inimigo
133; Basement; veja Lyle armar outra armadilha
134; Grads; simples inimigo
134; Alex; Use "The Chair Trap" para salvar Alex
135; Storage; simples inimigo
136; Lobby; simples inimigo
137; Brutus; simples inimigo
138; Grads; Eddie acha Hands Trap
139; Basement; Use "Elevator Trap"
140; Lobby; Simples Inimigo
141; Grads; Use "Hands Trap" para salvar Phoebe
142; Alex; simples inimigo

143; Brutus; simples inimigo
144; Band; Phoebe pega Jeff e Laura
145; Storage; Use "Phone Box"
146; Basement; simples inimigo
147; Band; Use Cage Trap p/ Eddie
149; Grads; simples inimigo
150; Alex Cam; simples inimigo
150; Brutus Cam; Laura, Phoebe e Jeff falam com Brutus
151; Basement; simples inimigo
152; Band; simples inimigo
153; Lobby; simples inimigo
154; Alex; simples inimigo
154; Brutus; Use "Basket Trap" p/ Eddie e vença o jogo com uma excelente sequência de final.

PUBLICIDADE



**TENHA UM ARCADE
EM SUA CASA COM
O NEO GEO-CD, O
MAIOR
LANÇAMENTO NA
ÁREA DE
VIDEOGAMES DOS
ÚLTIMOS TEMPOS.**

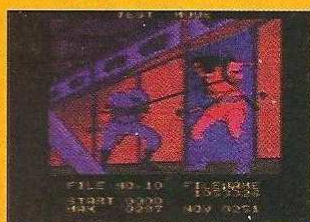
**NETUNIA -
IMPORTAÇÃO E
EXPORTAÇÃO LTDA
TELS.: (011) 852 7600
E 66-3318;
FAX 66-5618
SÃO PAULO**

SUPER GP DICAS

SEGA CD

REVENGE OF THE NINJA

VEJA TODAS AS CENAS



Na tela de Game Start/Options, pressione →, ←, ↑, ↓, →, ← e ↑ no controle 1. Uma opção de Test Mode vai aparecer logo abaixo das outras duas. Você poderá assistir a todas as cenas até o final do jogo.

SEGA CD

TERMINATOR MENU ESPECIAL



Na tela de Start, aperte → no controle um e B, C, B e B. Solte os botões. O cursor mudará para uma seta. Dê Start e ative o menu especial, com 3 armas, 98 bombas e 9 vidas. Mova para "Run Game" e dê Start. Você estará na 1ª fase com as armas da tela anterior.

SNES



ROCK'N ROLL RACING

Na tela título, acesse as passwords e dê Start. Escolha o número de jogadores. Você entrará na tela de Passwords. Na dificuldade Veteran, entre com o código: 989YCO2V WS6M. Para o nível Warrior, entre: J89! CO2V WS6M.



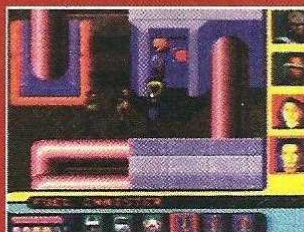
SNES

TODAS AS PASSWORDS

BGTTBTBV - Suprimentos médicos.
CGTTBTBB - Nave abandonada.
DKTTBTBB - Resgatar os mineiros.
DJTTBTBV - Mais informação sobre IFD.
JFTTBTBB - Perseguir Radny no Bar.
JDTTBTBV - Resgatar a tripulação da nave.
KDTTBTBB - Mais informação sobre o IFD.
KFTTBTBB - Visitar os mineiros.
LRTTBTBB - Vá ao IFD.

STAR TREK

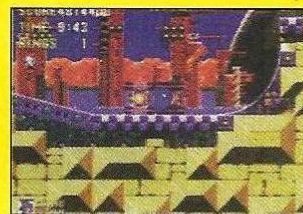
MGTTLTBB - Passada a primeira metade da batalha.
NKTTLTBB - Teste o Verenitor Beta V.
PSTTBTBB - Teste o Verenitor Alpha I.
PKTTLTBV - Retornar ao IFD.
TFTTLTBV - Veja o final.



MEGA

SONIC 3

99 VIDAS



Na zona 6 há um lugar com um alarme. Fique no local e fique rolando no chão com ↓ + botão. Os inimigos serão todos destruídos e no final cada inimigo vai valer 10 mil pontos. A cada 50 mil se ganha uma vida.

SEGA CD

VIDAS INFINITAS

Durante o jogo, mantenha pressionados os botões A, B e C e, sem soltá-los, digite ↑↓←→→←↓↑. Dessa maneira, mesmo se morrer, você não perderá vidas.

DRAGON'S LAIR

REPLAY

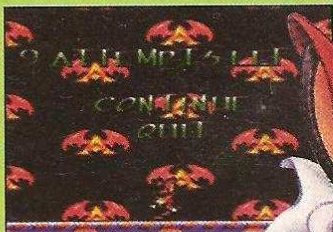
Durante o jogo, insira →→←←↓↓↑↑. Assim, pode-se ver todos os passos do jogo. A primeira tela é quando se falha e a segunda é o passo correto.

PEGUE A PIPOCA

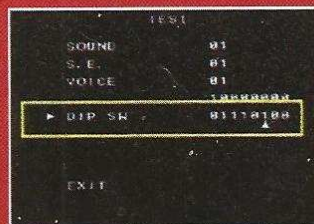
Para variar, digite durante o jogo a seguinte sequência: ↑↑↓↓←←→→. Feito isso, pegue umas pipocas, uma boa tubaína, chame os amigos e assista ao jogo até

o final, sem interrupções. Essa dica e o modo replay serão cancelados caso qualquer botão do controle seja apertado.



SNES**AERO ACROBAT****NOVE CONTINUES**

Na tela título, pressione X, Y, B, A, X, A, B, Y, PC e o botão R para obter nove continues.

**MEGA****FATAL FURY 2**

No logo da Takara digite ↓↙↘→ + Y. Se ouvir Terry dizendo "Geyzer", está OK. Entre no option e escolha a opção Test. Acerte o item dip sw para 01110100. Entre no jogo e verá que pode acionar os golpes fatais, mesmo que a energia esteja a 25%.

**SNES****TECMO SUPER BOWL****TESTE DE SOM**

Na tela título, pressione simultaneamente os botões L e R para fazer a tela de teste de som aparecer.

G.B.OY**AVENGING SPIRIT****MODO MASTER**

Com este código é mais difícil matar os inimigos, mas os golpes causam mais danos. Quando a tela título aparecer, aperte ↑, B e A juntos. Se você fizer o truque certo ouvirá um som e poderá jogar no Modo Master.

GAME

SNES**PAC ATTACK****PASSWORDS**

Fase 90: BTF
Fase 91: NSM
Fase 92: QYZ
Fase 93: KTT
Fase 94: FGS
Fase 95: RRC
Fase 96: YLW
Fase 97: PNN
Fase 98: SFF
Fase 99: CHB
Fase 100: LST
Final: JFK

**SNES****EXCITE STAGE****ZICO DÁ UMA DE GOLEIRO**

A primeira coisa a fazer é deixar expulsar o jogador camisa 2. Use a ombrada (botão Y) para facilitar. Na tela de substituições, selecione o jogador a defender o gol. Depois troque com o goleiro. Pronto! O jogador escolhido vai defender o gol e o goleiro pode dar uma de atacante. Mas é bem fajuto!

MEGA**OUT RUNNERS****PAPAI NOEL CHEGOU**

No modo arcade, escolha 2 jogadores. Quando o líder estiver para trocar de música, o perdedor deve apertar o botão A. Você vai ouvir o jingle. O natal está próximo.



SUPER GP DICAS

MEGA

ECCO II

PASSWORDS

Crystal Springs
SBXRCYEB
Fault Zone
IQYTYBZA
Two Tides
OTTWGWYA
Sky Way
KBNIOLDB
Sky Tides
MARPBWCB
Tube of Medusa
EGALPOYA
Sky Lands
UCKMDBEB
Fin to Feather
UCQSM DXA
Eagle's Bay
SHIU XCB
Asterite's Cave
IORCOEXA
Four Islands
OBYIMZCB
Sea of Darkness
SBNAVPWA
Vents of Medusa
QMMAIOBB
Gateway
SDKZCUHB
Moray Abyss
ORYYINAB
The Eye
IQWSTOTE
Big Water
MSAOMTIA
Deep Ridge
SSLHWVOD
The Hungry Ones
EKAPDXLE
Lunar Bay
GTVUJHSE
Black Clouds
CXKQILNE
Gravitor Box
QYOZWULE
Globe Holder
WTBMPXJE
Vortex Queen
SMEVOBAA

ARCADE

DAYTONA USA

SEM VANTAGEM



Em Daytona, os carros de trás correm mais. Aperte os 4 VR buttons na hora de selecionar a pista para desligar essa vantagem.

MUDE O RADAR



No decorrer da corrida aperte Start e mais um dos VR buttons. Com isso, você conseguirá mudar o campo de ação do radar.

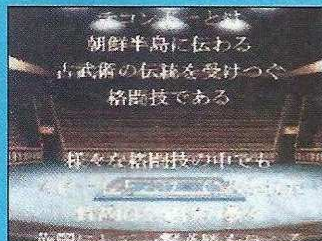
ARCADE

RIDGE RACER 2 ESCOLHA SEU SOM

Numa partida VS, o primeiro a colocar a ficha escolhe a música. Na hora de selecionar o tipo de câmbio, pise no freio ou mude a marcha. Escolha a música e curta: são 12 no total.

SNES

TAE KWON DO



USE OS MESTRES

Na tela da foto mantenha pressionado L, R, ↑ e, sem soltá-los, aperte B. Escolha o modo VS e opte por um dos 3 mestres do jogo.



GOLPE SECRETO

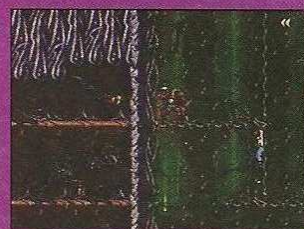


Quando você ficar cansado como o lutador que aparece na foto, digite ↓ ↘ → ← + B (perto do oponente) e dê uma sequência devastadora.

SNES

BLACK THORNE

PASSWORDS



Mina 2 - FBWC

Mina 3 - QP7R

Mina 4 - WJTV

Árvore 1 - RRYB

Árvore 2 - ZS9P

Árvore 3 - XJSN

Árvore 4 - CGDM

Deserto 1 - TJ1F

Deserto 2 - GSG3

Deserto 3 - BMHS

Deserto 4 - Y4DJ

Castelo 1 - HCKD

Castelo 2 - NRLF

Castelo 3 - J6BZ

Castelo 4 - MJXG

Castelo 5 - K3CH

3DO

OUT OF THIS WORLD

JOGO SECRETO

Para jogar Stalactites em Out of This World, insira a password BRGR.

DEMO SECRETO

Durante a demo mantenha pressionados os botões L e R até o final.

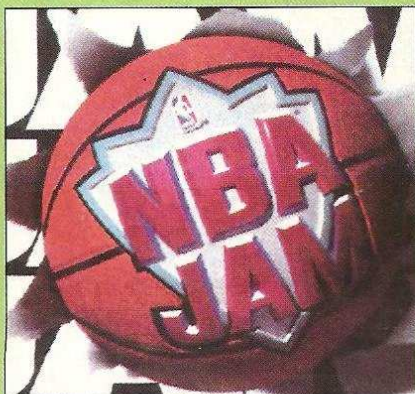
SNES

NBA JAM

PERSONAGENS SECRETOS

Na hora de colocar os nomes insira: REX, DIL, TRI, RAP ou HEY.

Entre com as duas iniciais e coloque o cursor na terceira e segure os botões L, R, Start e, logo depois, o X. Você vai descobrir alguns personagens muito loucos como o T-Rex, Dilophossau e



um monte de dinossauro. Eles vão fazer o seu basquete ficar bem maluco. Grande dica! Agradecemos aos leitores Vinícius T. Camargo e Thiago T. Camargo, de Campo Grande, Mato Grosso do Sul, que nos deram esse toque. Valeu!

MEGA

DRAGON BALL Z

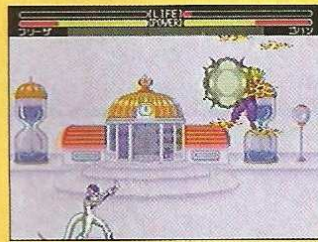
MAIS GOLPES SECRETOS



Para executar o Needle Rush de Perfect Cell faça: com a energia a 25% do inicial e power a mais de 2/3, digite $\leftarrow \searrow \rightarrow \downarrow \searrow \leftarrow +$ B. Ele soltará raios na sequência!



Se quiser detonar com o Beam Rain de Bedita, execute: com a energia a 25% do inicial e power a mais de 2/3, insira $\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow +$ B, de perto.



Psycho Kinesis de Freeza: na mesma situação dos anteriores faça: $\rightarrow \searrow \downarrow \swarrow \leftarrow +$ B.



Na mesma condição dos golpes acima e com menos energia que o oponente, digite: $\leftarrow \swarrow \downarrow \searrow \leftarrow +$ B para executar o Body Chance de Guinyu. Os corpos se trocarão.

**MEGA**

PULSE MAN

SELEÇÃO DE FASE

No o logo da Sega, digite no controle 2: A, B, C, C, B e A. Entre no option e use a opção MAP.



SÃO CAETANO DO SUL

Splash

Video

LOCAÇÃO E VENDA

- PANASONIC 3DO
- SEGA CD
- JAGUAR • MEGA DRIVE
- SUPERNINTENDO

AV. GOIÁS 401
S. CAETANO
SÃO PAULO
TEL.: 744 4799



PROGAMES

MOÓCA

Os games mais alucinantes, os últimos lançamentos, consoles e acessórios incríveis pra você detonar as mais loucas emoções

SegaCD, Neo Geo, Jaguar, 3DO, Mega, Super NES, Game Boy, Game Gear e Nintendo.

Rua Juventus, 831 -
São Paulo - SP
Tel: (011) 591-0039

MEGA

ECCO THE DOLPHIN

DETONADO

Bem-vindos à nova aventura do golfinho Ecco. A nova versão traz 25 fases de ação com uma pitada de estratégia. Quem leu o número 7 de **SuperGP** já está por dentro das novidades. Ecco ganhou

poderes mutantes e pode se transformar em tubarão, medusa e até, pasmem, pássaro. Mas não é só isso. Belas fases em 3D enfeitam o cart. A Marjorie, de olho no clima de verão e toda ecológica, não perdeu tempo e mergulhou de cabeça na aventura. E traz, fase a fase, todos os macetes deste bom jogo.

GOLFINHO PRA TODA OBRA

A principal arma de Ecco continua sendo o sonar. Agora ele vem com novos poderes, como, por exemplo, atirar nas diagonais. Mas, para



Use o sonar

isso, é preciso achar o item especial, disponível

só em certas fases. A tradicional onda do sonar ganha mais força quando você pressiona os botões A e B ao mesmo tempo. Aperte e segure o botão A

para ativar o radar. O sonar ainda serve para mover objetos e conversar com outros seres que

você encontra no mar. Nem todos os objetos



Procure aumentar sua força



e procure por bolhas de ar. Basta ficar no meio do bolsão de ar para recarregar o seu oxigênio.



Falta ar? Procure as bolhas



Mova cristais

Quando Ecco está sem oxigênio, solta bolhas pela boca. Para saltos e ataques, use o "dash" (botão B).



Mexa rochas

usá-lo, consiga seu objetivo com o próprio corpo.

Como um mamífero que se preze, Ecco precisa respirar de



Mova pedras

tempos em tempos. Para não deixá-lo no sufoco, use o radar



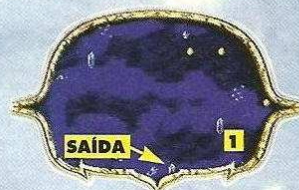
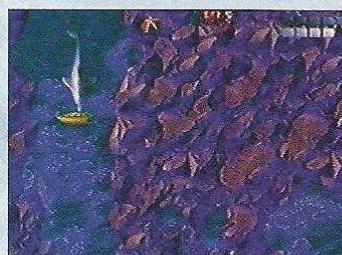
THE OCEAN



Procure um arco do lado esquerdo da tela. No canal, pegue as argolas que surgirem pelo caminho.



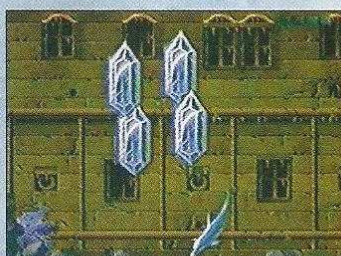
TWO TIDES



O cristal 1 é usado duas vezes. Para vencer a correnteza, use a tartaruga. Seja rápido para não ficar sem oxigênio.



CRYSTAL SPRINGS



Utilize o sonar para desprender os quatro cristais que aparecerem na tela. Leve-os ao canto inferior esquerdo. Depois de juntar todos, Ecco terá forças para destruir os blocos (lado direito) usando o seu sonar.



Pule na lagoa suspensa e remova as rochas com o cristal. Saia, vá à esquerda e ative o segundo cristal. Rápido, alcance a extremidade direita e ative o cristal que libera a saída (na rampa).



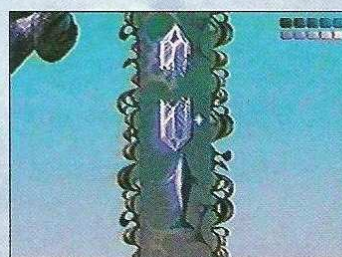
FAULT ZONE



Neste ponto, o segredo é mover essa rocha para abrir a passagem. Nessa fase já é necessário se preocupar com o oxigênio.



SKY WAY



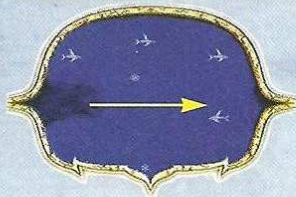
Passa rápido pelos cristais, que ficam abertos por pouco tempo nessa fase. Saída à esquerda.



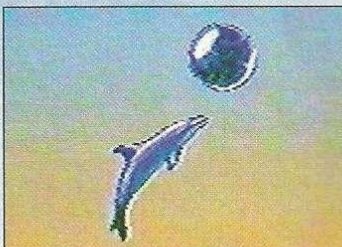
Saia pela esq., pule o primeiro buraco com o "dash". Depois, salte à direita e siga até o topo.



Use o dash e fuja da medusa.



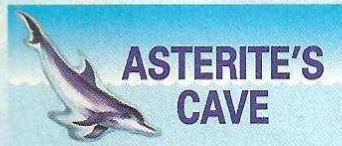
Ative o cristal e vá à esq. Atire nas bolhas e dê 4 saltos. No 3º, vá com o Ecco e caia na lagoa à esq. Repita tudo à dir. (saída).



Utilize o globo (no céu) para transformar-se em pássaro. Passe para o penhasco que se encontra do lado direito, evitando a ataque das águias. Faça uma nova travessia.



Repeteco da fase anterior. Encontre o globo do lado esquerdo. Como pássaro, voe para esquerda. Mergulhe e ative o cristal. A saída está depois do penhasco à direita.



O primeiro passo é juntar as duas partes do cristal. Suba a rampa e pegue carona com o golfinho alado (o que está voando para a direita). Chegando no rochedo, pule. Atraia a minhoca para perto da passagem fechada. Mova-a com o seu sonar, fazendo-a destruir as pedras. Junte os cristais. Para sair, nade passando pelo centro dos globos.



Procure os 4 filhotes da mãe orca (são visíveis ao sonar). Feito isso, converse com ela e siga um de seus filhotes até a saída.



Fale com o golfinho (ao fundo). Siga-o até uma passagem impedida por rochas. Fale com ele de novo. Siga em frente destruindo as pedras com o seu sonar. Procure, no fundo, uma corrente forte. Vença-a com o auxílio da tartaruga e encontre um novo golfinho. Siga-o até a passagem secreta nas rochas.



Ache um cristal e siga à direita. A saída é onde está a mãe orca, mas antes salve seu filhotê, movendo a coroa de espinhos.

MEGA

ECCO THE DOLPHIN

DETONADO



VENTS OF MEDUSA



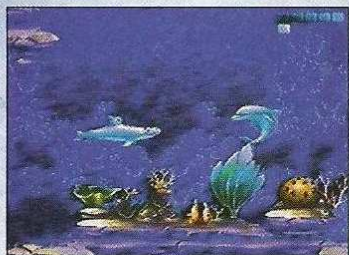
Vá para a direita e ative o cristal. Volte e transforme-se em medusa. Suba em segurança e abandone a fase (direita).



GATEWAY



Atravesse o canal e desvie dos inimigos.



Para chegar ao cristal traga um peixe (mova-o com o sonar) e dê a esse golfinho. Pule o penhasco e siga para a próxima fase.



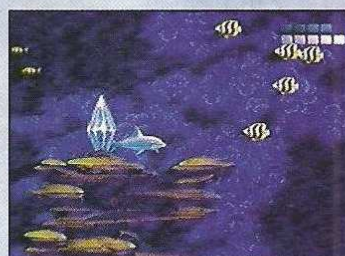
MORAY ABYSS



A serpente ataca alternando os lados. Mate-a ao chegar ao fundo. Suba e saia pelo arco. Procure duas esferas (ver radar) e deixe-as no fundo do abismo. Cada par de esferas abre um cristal. Dois pares nessa fase.



THE EYE



Aqui, o segredo e ter paciência e pegar todas as esferas. Assim como na fase anterior, cada par abre um cristal. Atirando no diamante você "salva" os seus progressos.



BIG WATER



Bata um papo com a baleia que ela abrirá a passagem. Adivinhe o que é preciso para passar pelo cristal?



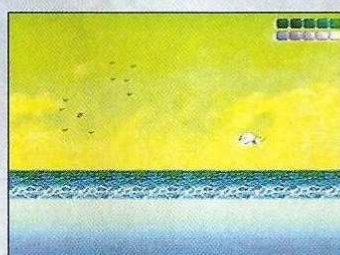
DEEP RIDGE



Mais 16 esferas a serem recolhidas. Atenção ao par que está escondido no meio das rochas.



THE HUNGRY ONES



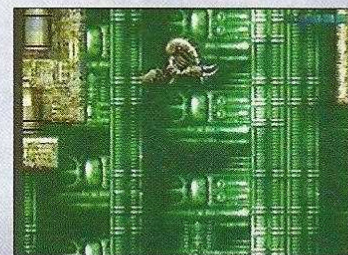
Chegue à outra extremidade da baía por via aérea (mais rápido). De volta aos mares, transforme-se em tubarão. Os blocos de pedra são facilmente destruídos.



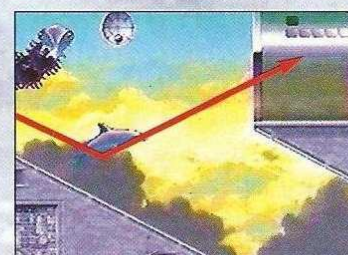
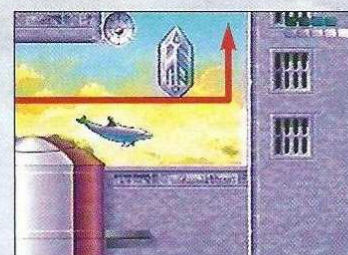
Siga pelo lado direito nadando rente ao solo até encontrar a saída e prepare-se para mais uma travessia.

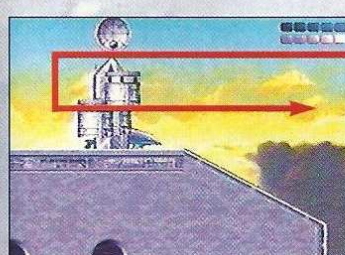
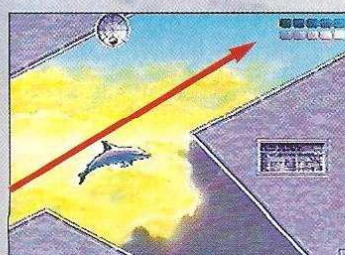
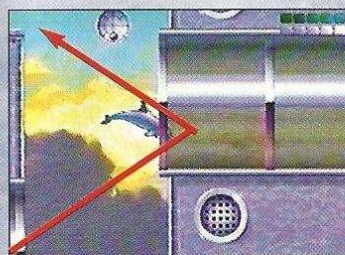
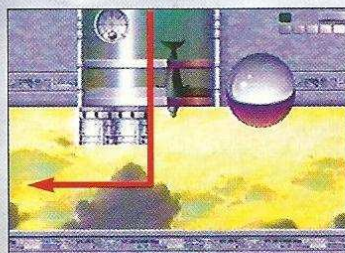
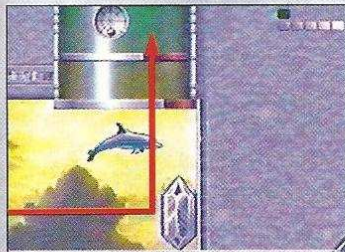
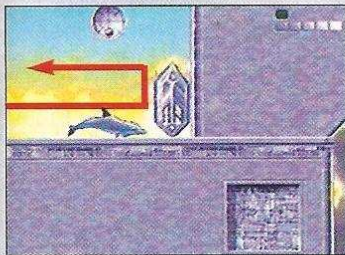


LUNAR BAY



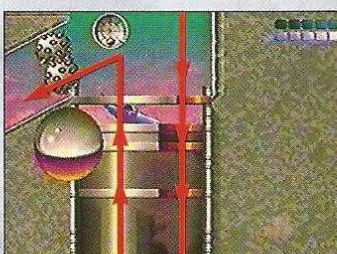
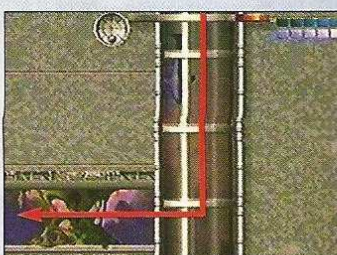
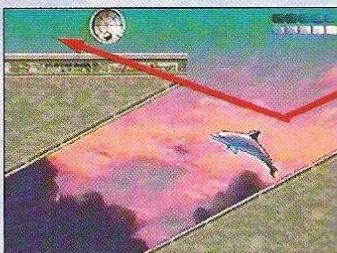
Pule o rochedo e procure dois cristais, um que removerá as pedras e outro que removerá os espinhos. Procure um terceiro cristal (saída). Ecco sofre uma emboscada perto da saída. Curiosidade: deixando os aliens capturarem Ecco, você será obrigado a completar uma fase extra. Como alien, é claro.



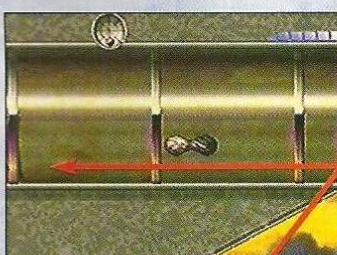
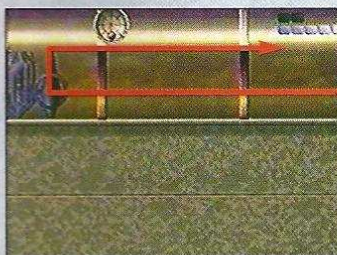


O radar nesse trecho não é de grande utilidade. Para sair desse labirinto siga esta sequência: para baixo, esquerda, escorregue até o fundo, onde há dois cristais. Ative primeiro o da esquerda, depois o da direita. Suba, pule para atingir o local da foto 2. Quebre a parede com o sonar, siga para baixo e "salve" seus progressos. Esquerda até o fim,

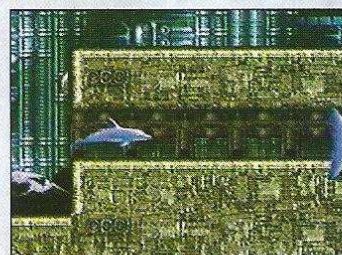
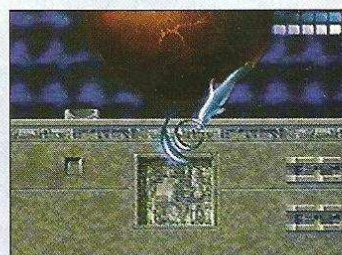
desça, no fundo você encontrará mais um cristal. Para cima, direita e para baixo no primeiro tubo. Abra passagem atraindo o globo com o sonar. Esquerda até o fim, para baixo e direita. Pule 3 vãos (a terceira plataforma está um pouco abaixo). Abra a passagem com o globo de novo. Para baixo (a gravidade o fará subir), vá para esquerda e "salve" o jogo. Direita, suba ao topo pulando em diagonal. Já no topo siga esquerda, para cima (tubo), direita, pule o vão (foto). Abra passagem com o sonar, para baixo (a gravidade o leva para cima). A saída, ainda fechada, fica no tubo à direita. Continue subindo, no topo esquerda e pule um enorme vão. Pronto: é só ativar o cristal e ir para a saída.



Esta fase é um pouco mais fácil. Suba na plataforma (foto 1) e encontre um cristal. Volte ao tubo inicial. Direita, para baixo e direita para ver o segundo cristal (foto 2). Ative-o, esquerda, para baixo, direita e cima, na parte mais alta siga para a direita. Para baixo até encontrar um globo metálico, puxe-o com o sonar até ele abrir a passagem diagonal. Desça até o fim o primeiro tubo da passagem diagonal (a saída é após o bloqueio, à direita). Use o radar e procure 2 cristais que estão na região esquerda. Ative-os e avance de fase.



Vá para a direita até encontrar um tubo com uma forte corrente. O caminho é pelo primeiro tubo para cima. Dê um olé na corrente indo para baixo, esquerda, para cima e direita. Use o "dash" para sair do tubo (foto). Suba e escorregue para a esquerda. Pule no final da rampa e encontre um cristal. Volte, suba até encontrar outro tubo, entre. Destrua a parede com o sonar. Siga o caminho até encontrar a saída.



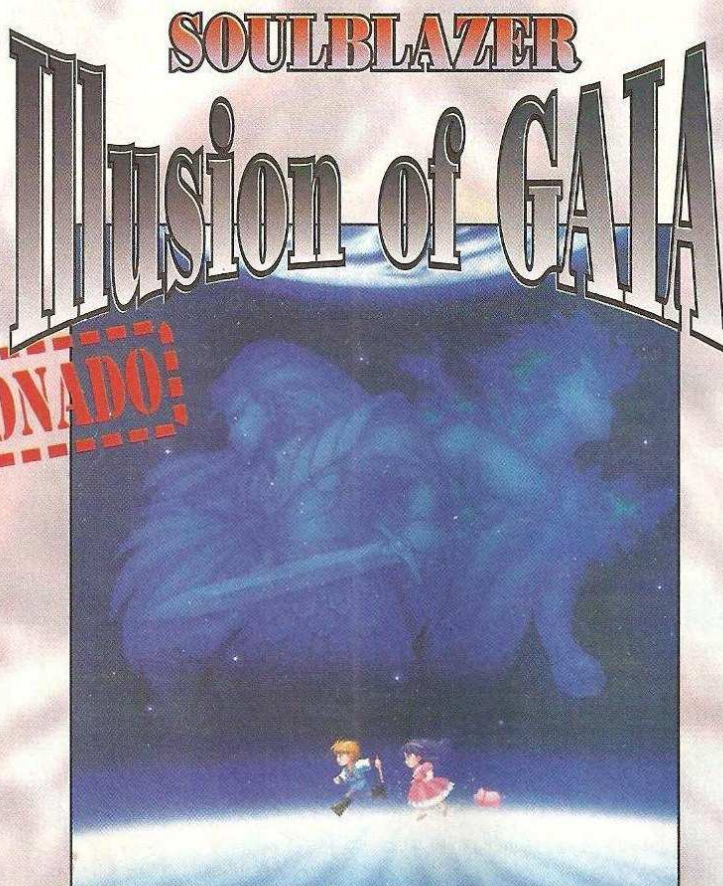
Finalmente de volta à água. Solte o globo com o sonar. Nade rapidamente e em círculos para não correr o risco de ser esmagado pelo globo. Após destruí-lo, pegue as duas esferas. De volta ao oceano, entregue o último par de esferas, libertando assim os seus amigos golfinhos. Procure um cristal (lado esquerdo) para abrir passagem ao esconderijo da Vortex Queen. Já em território alienígena, procure um último cristal (ver passagem na foto 2), abrindo assim o caminho para o mestre. Siga o movimento da tela, atirando continuamente e tomando cuidado para não ser encurralado. Fim de fase.



Matar Vortex é bico, basta ficar em um dos cantos e atacar com o sonar. Use o "dash" para não ser sugado e acabar nas mandíbulas de Vortex.

SNES

Caso você faça parte do time dos adoradores de RPG de ação e não tenha o que jogar desde **Secret of Mana**, acredite, está aí seu jogo. **Illusion of Gaia** segue o mesmo estilo de **Soul Blazer** e **Actraiser**. Vai ser preciso muita habilidade para escapar dos mais variados inimigos; inteligência para desvendar todos os mistérios e muita curiosidade para encontrar os objetos escondidos. A **SuperGP** vai resolver uma boa parte de seus problemas publicando o caminho para o fim do jogo e onde estão as 50 Red Jewels, o maior segredo de



Illusion of Gaia. Seu tour vai incluir ainda lugares místicos como a ilha da Páscoa, no Oceano Pacífico, o desenho de Nasca, as ruínas Incas, as pirâmides egípcias e a Torre de Babel. Boa viagem!

ILLUSION OF GAIA
SNES

4.3

ENIX/QUINTET

16 Mega - N/D

1 Jogador

RPG/Ação - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
DIFICULDADE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

A REALIDADE DE GAIA

YOUNG TIM

O sistema de jogo de **Illusion of Gaia** difere dos demais. Ao derrotar os inimigos você ganha uma jóia chamada Dark Point. A cada 100 delas, você ganha a possibilidade de continuar num local próximo, mesmo morto. O seu fortalecimento ocorre ao derrotar todos os inimigos de uma sala. Aí, você ganha um power up. A primeira coisa ao entrar numa sala é apertar Start e verificar o número de inimigos e a existência do force (power up) e de baús. Jamais os deixe escapar. No tópico a seguir serão dados os passos de sua aventura: como proceder em cada lugar e onde se escondem as Red Jewels (estas serão seguidas de um número na frente). Entregue-as para o Jeweler Gem e ganhe mais força. O salvamento de seus progressos ocorre no Dark



Psycho Dash - carregue o botão de ataque e solte



Psycho Slider - aperte ataque ao correr



Spin Dash - carregue ataque e L/R repetidamente

DARK KNIGHT SHADOW



Use a **Aura Stone** e vire líquido

DARK KNIGHT FREEDAN



Psycho Friar - carregue ataque (aperte ataque mais uma vez no nível 2)



Aura Barrier - carregue ataque e L ou R



Earthquaker - ataque durante a queda

Space cuja entrada é uma porta dimensional. Veja os comandos (type 2):
B - ataque/fala/verificação
Y - usa item

X - ativa a tela de status/item
L ou R - usa psycho power: puxa estátuas, jóias e serve de defesa.



SOUTH CAPE

Depois de acabar a aula, vá para a caverna perto do mar. Fale com o pessoal. Depois vai aparecer um outro cara. Sente ao lado dele e mova a estátua com L ou R. Pegue uma carta. Volte a sua casa e fale com todos. Depois de a princesa ser levada, durma. No dia seguinte receba a Lola's Melody.

01 - Vaso do porão da casa de Rob.

02 - No sino da escola.

03 - Na vaso do pescador.



Uma das primeiras Red Jewel



Use seus poderes



Entre e saia da caverna até o pescador aparecer aqui

EDWARD'S CASTLE

Fale com Karen e com o rei. Será preso. Mate o tempo. Depois, o porco de Karen trará uma chave. No final do labirinto encontre Lilly. No local onde há a bifurcação, toque a Lola's Melody. Na contagem três bata no botão da direita. Salve Karen e pegue o Large Roast no barril do sub-solo do castelo.

04 - Pegue com o soldado.

05 - Num baú do labirinto.

06 - Idem.

07 - No barril no local onde se encontra Lilly.



Fale com o soldado escondido



Detone todos os inimigos



Salte de cima sobre o botão



Na contagem 3 acerte o botão



Só Freedan acerta o botão



Mais um Red Jewel

SOUTH CAPE

Fale com Lilly

ITORY

Toque a Lola's Melody. No Dark Space, pegue a habilidade do Psycho Dash. Desça a rampa correndo e encontre e fale com o espírito. Na caverna, quebre a parede com o Psycho Dash e pegue o Inca Statue A. Fale com Lilly. 08 - Nas lenhas perto da entrada.



Toque a Lola's Melody



Vá correndo na rampa e chegue ao outro lado



Certos pontos são podem ser destruídos com o Psycho Dash. Esse locais fazem balançar os cabelos de Tim

MOON TRIBE CAMP

Espere o tempo necessário e fale com os fantasmas. Em seguida, entre na caverna e detone os monstros em 20 segundos. Agora pegue a Inca Statue B.

LARAI CLIFF

Algumas estátuas podem ser quebradas com o Psycho Dash. Num certo ponto você aprende a Wind Melody. Coloque a Inca Statue no ponto certo e mate o chefe Lava Body. 09 - No baú.



Encaixe a Diamond Block



De longe, puxe as estátuas



Alguns inimigos só com ele



Toque a Wind Melody e fique esperando no bloco reluzente



Mestre Lava Body - acerte suas mãos. Quando seus olhos piscarem, mande bala. Depois ele soltará raios: fique atrás dele. Repita a operação

SNES

MISSION OF GATA

DETONADO

GOLD SHIP

Pegue a Mystery Doll no baú. Fale com a rainha, suba no mastro e durma. No dia seguinte, fale com Karen. 10 - No dia seguinte, fale com Morris antes de Karen.



Outra Red Jewel

NAUFRÁGIO

Dia 1 - fale com Karen duas vezes e use o Large Roast. Dia 2 - fale e espere. Dia 4 - veja o vaso e converse com Karen. Dia 7 - ataque e coma os peixes até encher toda energia. Fale com Karen e pegue mais um peixe. Dia 12 - nada a fazer. Dia 18 - fale com Karen. Ao aparecerem os tubarões, converse de novo e espere. Dia 21 - converse com Karen.

DIAMOND COAST

Fale com Karen. Fale de novo quando ela estiver fora da casa. 11 - No vaso fora da casa.



Mais uma pra coleção

FREESIA

Vá ao hotel e fale com todos. Depois vá ao lugar onde se vende escravos e fale com eles. Derrube a porta da casa no canto superior esquerdo da cidade. Fale com Eric. 12 - No vaso do quarto no segundo andar do hotel. 13 - Pule o canteiro e fale com o labor trader. 14 - Entre na casa (só pelo telhado) e fale com o labor trader no corredor norte.



Verifique as latas de lixo



Ultrapasse o canteiro

DIAMOND MINE

Pegue a Memory Melody e salve os escravos. Ganhe a habilidade do Psycho Friar. 15, 16 e 17 - Obtenha-os com o escravo escondido.



Há passagens secretas



Detone-o com o Friar



O cadáver possui a chave



Olhe o oitavo prisioneiro. Três Red Jewels de graça

FREESIA

Toque a Memory Melody para Eric. Fale com Eric.

NEIL'S COTTAGE

Fale com Neil e veja suas invenções. Torne a conversar com Neil.

NASKA PLAIN

Fale com todos e depois com o fantasma que aparece no canto inferior esquerdo. Fale com Neil e responda "Condor's left foot.". Vá onde os outros foram e verifique o local.



Aqui esconde a passagem para o Sky Garden

SKY GARDEN

Pegue as quatro Crystal Balls. Derrote o mestre High Wind e, depois disso, pegue a segunda Mystery Doll. 18 e 19 - Nos baús.



Puxe-o com L ou R



A fase possui dois lados



Mestre High Wind - desvie de seus tiros quando puder. Derrote-o com Freedan e use a Dark Friar

SEA PALACE

Encontre Lilly. Pegue a Purification Stone e jogue-a na fonte. Pegue a Key e saia do palácio. 20, 21 e 22 - Nos baús.



Pegue a Purification Stone

MU ISLAND

Pegue as duas Rama Statue e a habilidade do Psycho Slider. Coloque as estátuas no local certo e fale com a estátua maior. Ganhe a terceira Mystery Doll. Fale com os espíritos e novamente com a estátua. Derrote o mestre Vampire. Ao salvar Eric, corte o fio

vermelho da bomba.
23 - No baú.



Verifique os locais onde as estátuas olham



Use a esfera para subir as ladeiras



Use o Psycho Slider



Coloque as estátuas



Mestre Vampire - use o Freedan e Dark Friar de longe. De perto, use a técnica kamikaze

ANGEL CITY

Vá ao labirinto e encontre Ishtar. Resolva o jogo dos erros e ganhe a magic dust. Use-a no retrato de Karen.

Resolução do jogo do erro:
Sala 1 - cor do vaso da direita.
Sala 2 - cor do vaso.
Sala 3 - baú.
Sala 4 - vento no cabelo de Tim.
24 - Na fonte do salão de dança.
25 - No baú do labirinto.
26 - No vaso do quarto ao lado do ateliê de Ishtar.
27 - Numa das salas dos erros.



Encontre passagens secretas

WATERMIA

Fale com o pai de Rob e com Rob. No dia seguinte, leia a carta de Rob (está junto com seus itens).
28 - No vaso na parte inferior esquerda da cidade.
29 - No vaso da casa de apostas.



Mais uma Red Jewel. Na casa de apostas tem mais uma



Depois da festinha, veja os seus itens e encontrará a carta de Rob. Leia

GREATWALL

Ganhe a habilidade do Spin Dash. Detone Sand Fang e obtenha a quarta Mystery Doll.
30 - No baú.



Dark Friar entra em ação



Use L ou R para puxar as estátuas



Mestre Sand Fang - a melhor chance de atacar é quando o bicho solta seus ovos. De resto, fique fugindo

WATERMIA

Vá para onde se realiza o Russian Glass. Vença e ganhe os Kruks (uma espécie de camelo). Fale com Neil.



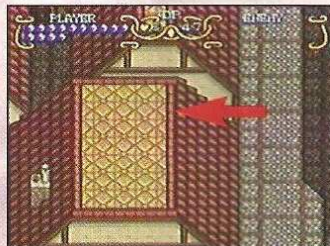
Perto da casa de apostas aparece uma folha que o leva para o local do Russian Glass

EVRO

Fale com Erasquez.
31 - Da casa dele, vá para a esquerda até o fim e verifique a parede de cima.
32 - Traga a maçã três vezes para Ann.
33 - No barril do sub-solo da School.
34 - Visite Evro, vá à Watermia e fale com Rob.



Red Jewel bem escondida



Esta passagem o leva para o school



Fique na fila e receba itens valiosos

MOUNTAIN TEMPLE

Os Mushroom Drops abrem caminho. Aqui se ganha a habilidade do Aura Barrier. Nas rampas, use o Spin Dash. Ganhe o Teapot.
35 - No baú.



Use o mashroom drops

SNES

SOULBLAZER Illusion of GAIA DETONADO

NATIVE HAMLET

Entre na cabana e fale com Karen. Depois de quase virar comida de canibal, fale com o menino.
36 - No vaso da cabana com estátuas.

ANKOR WAT

Pegue a Black Crystal Glasses para poder prosseguir na área do clarão. Ganhe a habilidade do Earthquaker. Consiga a Gorgon Flower.
37, 38, 39 e 40 - Nos baús.



Detone primeiramente o peçoço



Neste ponto há o Black Crystal Glass



Depois de pegar a habilidade do Earthquaker, detone o gigante de pedra



Só se chega a certos pontos por cima

NATIVE HAMLET

Use a Gorgon Flower nas estátuas. Fale com Karen.
41 - Depois de usar Gorgon Flower nas estátuas, fale com a menina do meio.



Use o Gorgon Flower nas estátuas. Depois fale com a menina do meio e receba uma Red Jewel

DAO

Pegue a carta e o diário com o sujeito que está fora do seu quarto. Fale com Neil.
42 - Na grama do oásis.
43 e 44 - Prêmio do jogo Snake Panic.



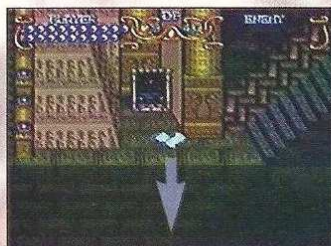
Este cara possui a carta de Lola e o diário



No Snake Panic acerte as cobras com golpes para os lados

PYRAMID

Obtenha a forma Shadow e a Aura Stone. Descole as 6 Hierogliphs e entre na sala onde se deve colocá-las. Siga as instruções e siga para a esquerda. Depois do falatório toque a Lola's Melody. Derrote a mestra Phahros.
45 - Numa sala onde se chega com a Aura Stone.
46, 47, 48 e 49 - Nos baús.



Você pode se infiltrar nos lugares onde há estas frestas



Use o Earthquaker neste ponto. Uma ponte surgirá



Use o Spin Dash de Tim em locais com rampas



Nesta situação, toque a Lola's Melody



Monte os hieróglifos



Outra Red Jewel. Infilte-se pela saída da direita



Mestre Phahros - acerte-a e fique perto das warp zones. Se os espíritos chegarem perto, use a warp zone e fuja

DAO

Fale com Neil.

TOWER OF BABEL

Tente entrar na porta energizada. Obtenha a Crystal Ring. Os mestres o aguardam para um confronto final. Na sala dos espíritos, fale com todos e com Karen por último. Antes do último chefe há um espírito que permite seu retorno a Dao. É a chance de entregar a Red Jewel nº 50 e ir para a fase secreta. Mate o chefe e fim.



Aqui se esconde a última Red Jewel



Aqui está sua última chance para voltar a Dao e encontrar a fase secreta



Penúltimo mestre - acerte sua boca. Use seus reflexos e fuja dos tiros



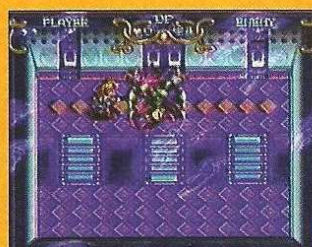
Mestrão Dark Gaia - fique no centro atirando nas bolhas. Os raios que saem dos ombros devem ser defendidos com L e R. Quando o bicho abrir a boca, 3 a 5 balas nele. Depois desvie do laser

FASE SECRETA

Aqui há inimigos muito fortes, mas não pense que vai encontrar itens



Inimigos fortíssimos o aguardam



Acerte-o com golpes normais. Aplique Slider para fugir

milagrosos (só há um Herb). E, além de tudo, o mestre desta fase é fortíssimo. Ele também aparece em Soul Blazer. Enfim, esta fase secreta é só para os perfeccionistas que querem terminar o jogo 100%.



BRINQUEDOS LAURA

Sempre na Frente



SHOPPING MORUMBI

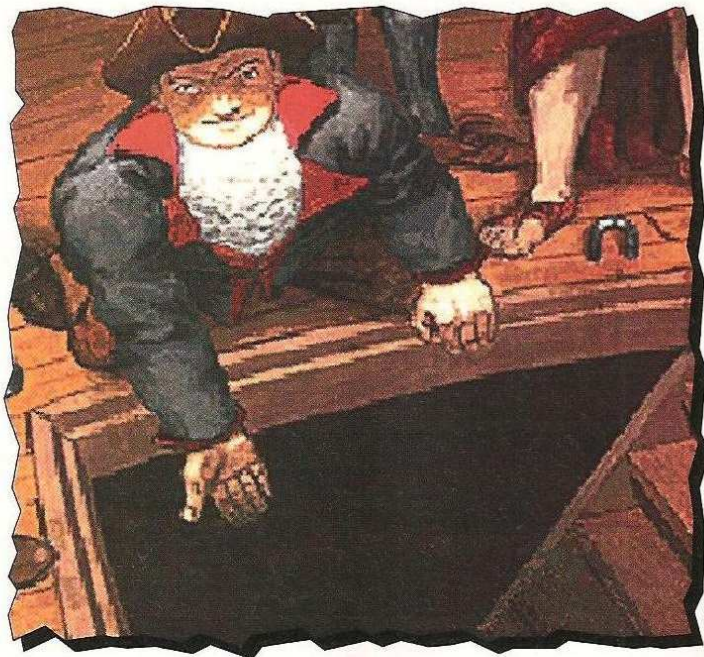
(011) 535-5261 • 531-7293 • 531-6943 • 61-0973

SHOPPING PAULISTA

(011) 251-2818 • 289-1058

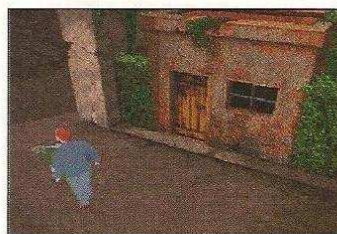
**ENVIAMOS POR VIA SEDEX
PARA TODO O BRASIL**

ALONE IN THE DARK 2

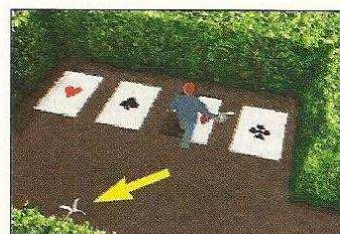


Ao contrário do cinema, nos games as continuações geralmente superam seus antecessores. **Alone in the Dark 2** é uma prova viva disso. A primeira versão, até então considerada por muitos como uma obra prima do terror em jogos, perdeu o seu brilho depois dessa continuação. Mais uma vez, você se vê às voltas com fantasmas e monstros em geral. A história se passa na véspera de Natal. O seu objetivo é salvar a pequena Grace das mãos de uma

corja de piratas. Se você, cansado de levar sustos na primeira aventura, já se acostumou com fantasmas, um aviso: dessa vez os danados estão fortemente armados com espadas, pistolas e até metralhadoras. A jogabilidade é monstruosa: só para entrar na casa leva umas duas horas. Disponível em disquete e CD. Este último traz, além das tradicionais falas, um maior número de câmeras pela casa, coisa de cinema. Jogo imperdível.



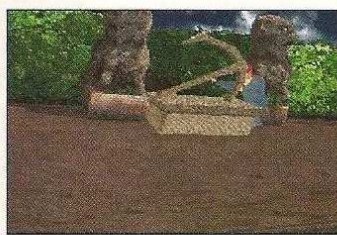
DICA: fique atento após a explosão do portão. Assim que o gangster levantar, encha-o de porrada. Pegue a Thompson, o disco para recarga e um frasco deixados por ele. Beba o frasco e ganhe dez pontos de energia. Aproveite também para recarregar a metralhadora e avance com ela em punho até dar de cara com dois novos bandidos



DICA: observou o naipe da carta próxima a corda? Desça pela carta de mesmo naipe. Antes pegue o gancho



DICA: no subterrâneo, empurre a arca e ache o gancho de diamantes. Sugirá um altar no final do corredor. Vá em direção a ele, pegue o livro de notas no caminho, use o gancho para abrir o alçapão. Vire-se, mate a besta e ganhe uma espada. Suba a escada, mas antes pegue e use o frasco próximo a escada



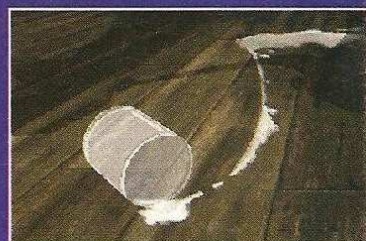
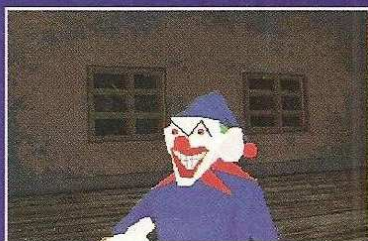
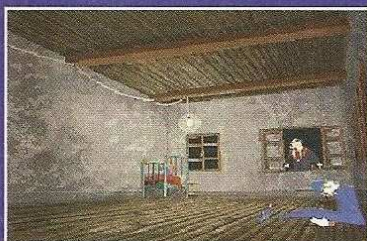
DICA: o segredo é acertar na 1ª rajada, caso contrário comece novamente. Após derrotá-los empurre a ancora, abra caminho e pernas para que te quero

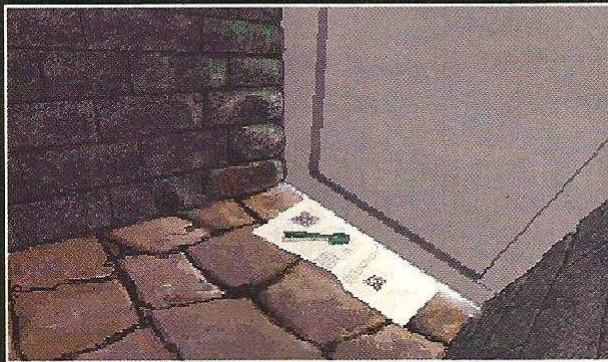
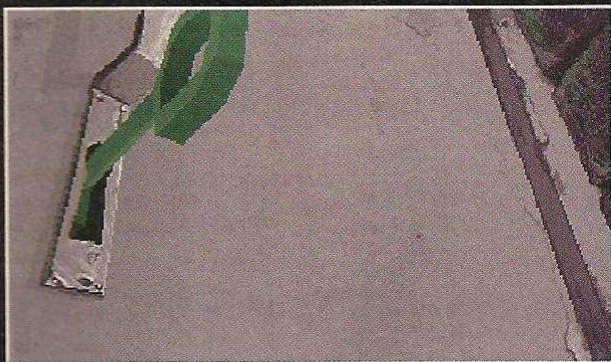


DICA: no jardim procure esse local, acabe com o zumbi e pegue a corda que está no chão

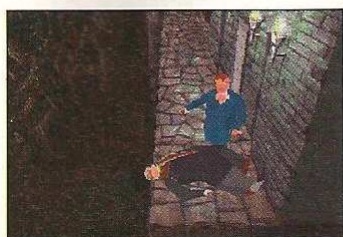


DICA: a espada serve para passar dos galhos vivos. Use a corda em conjunto com o gancho e atire-o na estátua. Antes de entrar, pegue o jornal





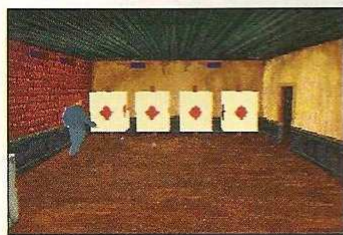
DICA: empurre a chave com o cano, mas antes ponha o jornal embaixo da porta. Voilà, agora é só abrir a porta



Que dureza! Perdeu todas as suas armas? Tudo bem, siga em frente e pegue os diversos itens pelo caminho. Empurre o corpo de Striker abismo abaixo



DICA: após dar fim a mais uma alma penada, apanhe uma garrafa de uísque, dois livros e um frasco. Troque sua moeda por 2 fichas na máquina



DICA: após eliminar os bandidos na galeria de tiro, mova-se em direção às cartas. Não gaste sua munição dando tiros, dê socos nas cartas virando-as até que as quatro estejam em "ouros". Siga pela porta recém-aberta. Vista a roupa de papai-noel



DICA: para pegar a segunda parte do pergaminho é preciso matar esse monstro grotesco



Após pegar a coroa (próxima à estátua) dirija-se à cozinha



DICA: faça um "cocktail" inesquecível para os capangas. Use o vinho com o veneno e deixe em frente à porta



DICA: não entre aqui sem o colete à prova de balas. Apanhe uma bola na árvore de natal



DICA: use sua fichas, ponha 1ª a amarela, apanhe a medalha no chão, depois a marrom

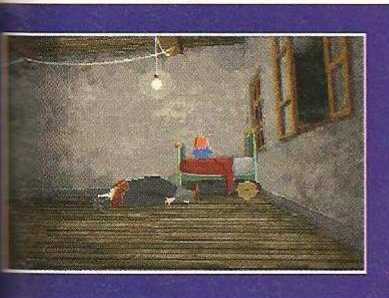
NATAL INESQUECÍVEL

Alone 2 exige mais da habilidade, mas isso não quer dizer que a sua cuca vai esquentar menos, muito pelo contrário. Há momentos no jogo em que parece que o "hard drive" está defeituoso ou coisa parecida. Não

desanime, café e coca-cola (para tirar o sono) e alguns calmantes vêm a calhar nessas horas. Mais para frente, a coisa engrossa para valer, aí o jeito é apelar para a raptada, a pequena Grace, que passa a ser a heroína do jogo.

FICHA TÉCNICA

Mínimo: PC 386/
1Mb ram
Memória EMS
Hard Drive: 13 Mb
(versão em disquetes)
Controles: teclado
Placas de som:
Sound Blaster,
Roland ou
compatíveis



SUPER GP EXPRESS

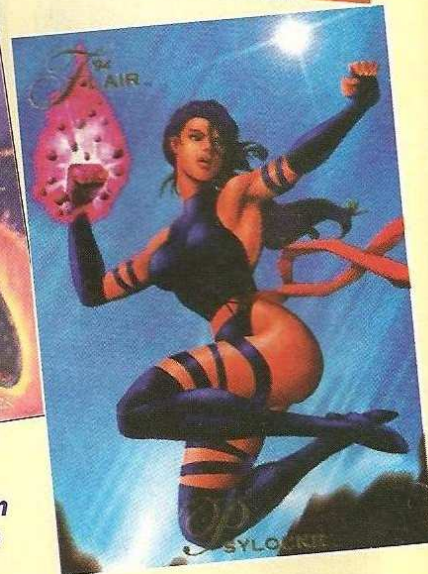
CARDS

Flair lança linha de cards 94

Atenção colecionadores de plantão: preparem-se para a série de cards mais chique de todos os tempos. A linha de cards Flair 94 está impecável, a começar pela embalagem. São carteiras com 8 cards plastificados, desenhados pelos heróis da Marvel Comics. Ao abrir os boxes muitas surpresas, como as figuras extras feitas com tinta especial. Nas bancas de norte a sul... dos Estados Unidos, of course!



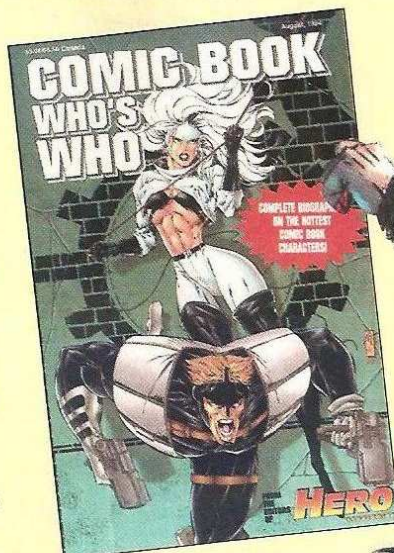
Psylocke e seus poderes telepáticos, além de todo grupo X-Men, estrelam os cards da Flair, versão 94



HQ

Quem é quem nos quadrinhos

A Hero Illustrated está com um número especial nas bancas com a biografia completa dos maiores personagens de história em quadrinhos. Comic Book Who's Who, 97 páginas, traz esmiuçada a carreira de heróis e vilões já imortalizados nas páginas dos quadrinhos em todo o mundo: Batman, O Coisa, Lanterna Verde, Homem Elástico, Spirit. Também estão presentes os heróis que fazem sucesso hoje, como Elektra, Vampiella, O Corvo e Pitt. Como não



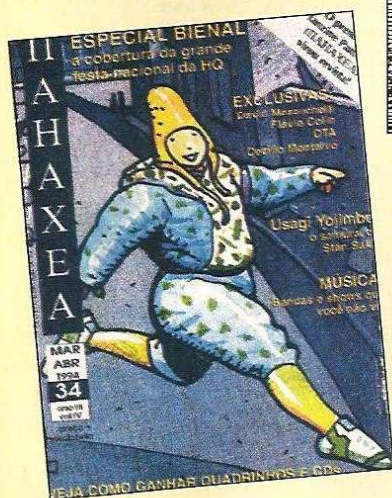
Pitt é um dos heróis presentes no quem é quem sobre os personagens de HQ

poderia deixar de ser, há também os heróis do futuro: Ax, Lorca, TB7, Warstrike. Guia indispensável para quem quer se inteirar no universo dos comic books. Preço de capa nos Estados Unidos: US\$ 3.95.





Menos aulas e mais fanzine



A idéia partiu de um grupo da Universidade de São Paulo - USP - que cabulava as aulas para distribuir um fanzine gratuito no campus da universidade. O negócio deu



pé e a rapaziada conseguiu armar com a editora panacea a publicação do zine Ahaxea em formato revista. O trabalho está bem feitinho, com entrevistas com um time pesado de desenhistas internacionais (David Mazuchelli, de Batman, Montalvo, Ota,...) seções interessantes, quadrinhos, bandas e uma análise pouco suspeita da concorrência (outros zines do mercado). Encontrável nas melhores bancas do eixo Rio-Sampa.



Street: entre a telona e os games

Não é novidade para o leitor da **SGP** que **Street Fighter II** vai virar filme. O que ninguém sabia é que o filme vai virar jogo: **Street Fighter III**. A Capcom não abriu totalmente o jogo, mas antecipou que **SF III** terá imagens digitalizadas a partir do elenco do filme. Sim, isso significa que você poderá jogar com Van Damme (Guile), Ming Na Wen (Chun Li), Raul Julia (Bison) e os outros personagens. Quanto aos aspectos tecnológicos, a Capcom diz que está aprontando algo jamais visto para videogame. Comenta-se também que a empresa trabalha a todo vapor para que **Street Fighter III** seja o

primeiro título do 32 X da Sega, que tem previsão para ser lançado no final de 94.



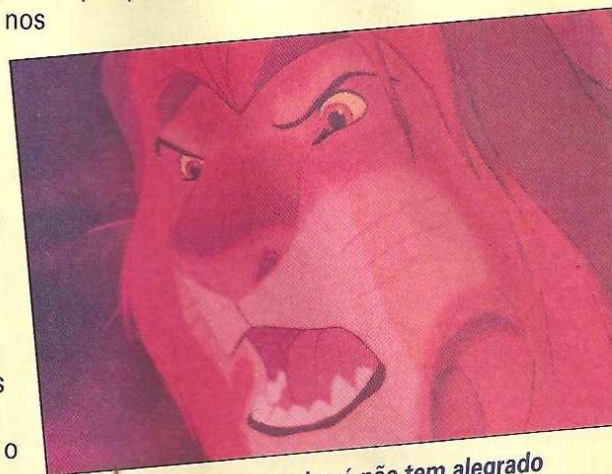
As feras da tela vão estar presentes em **Street Fighter III**



Rei Leão: marketing que faz jus à coroa

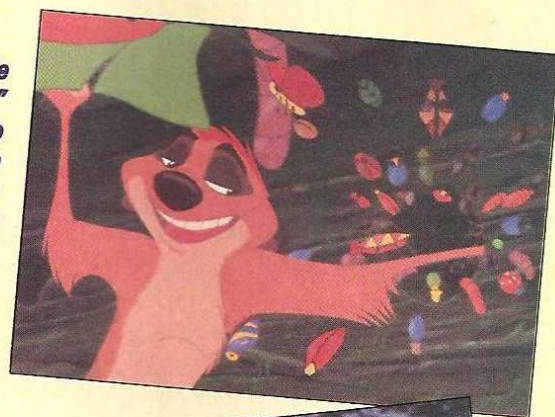
Depois de enfrentar um fracasso no antigo continente com um parque de diversões nos arredores de Paris, a Disney dá a volta por cima. Seu mais recente desenho animado, o **Rei Leão**, emplacou de tal forma nos cinemas que nem mesmo o Tio Walt acreditaria, se estivesse vivo. Na esteira do sucesso de bilheteria, a empresa

armou um gigantesco marketing com produtos que vão de iogurtes, cereais, e álbuns a discos. Assim, o aspirante a rei das selvas, Simba, se transformou, do dia para a noite, no mascote da garotada e no inimigo número um dos pais, que tendem a gastar pequenas fortunas para atender aos desejos da prole.



Esse reinado só não tem alegrado aos pais, que tem que botar a mão na carteira para alegrar os filhos

A "selva de personagens" de **O Rei Leão** está ajudando a vender todo tipo de produtos em todo o mundo

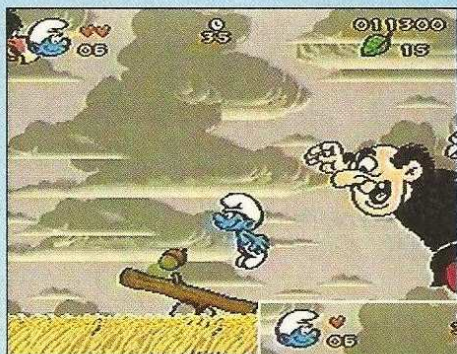


O Leão ainda filhote faz muito sucesso com as meninas

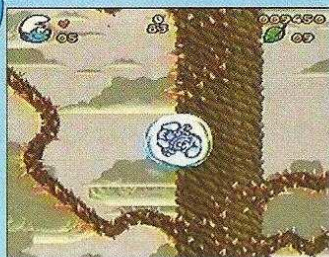
FINAL STAGE

THE SMURFS

Fases variadas, belos gráficos e música, um cart para quem procura um descanso dos jogos de luta. Não se iluda pelo tema. **Smurfs** está longe de ser um jogo fácil e sem emoção. Excelente trabalho da estreante Infogrames, conhecida pelos usuários de PC por seu famoso **Alone in the Dark**.



Para matar Gargamel, fique frente à gangorra. Pule sobre ela quando estiver carregada com a avelã. Depois é só apanhar a chave e salvar a Smurfete



Desvie dos espinhos. Há 2 vidas nesse trecho



Antes de avançar ponha o gato para dormir



Não se preocupe em desviar dos objetos. Suba no pinote pelo lado direito



NOVA CULTURAL

Fundador

VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria

Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Shoji Ikeda

SUPER GAMEPOWER

ANO 1 - Nº 8 - NOVEMBRO DE 1994

REDAÇÃO

Diretora Editorial: Iara Rodrigues

Editor: Marcelo Morales

Editor Assistente: Rubem Barros

Chefe de Arte: Marco A. Sismotto

Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri

Supervisor de Produção: Walmir Dionizio

Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo Di Palma

Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores: Marcelo Camera (texto), Andrea M. Moreira e Silva (tradução), Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano, Antonio de Macedo Soares, Spencer Stachi (jogos)

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar

Gerente de Produto: Henri Zetune

Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli

Propaganda e Promoção: Ione Fabiano, Chico Barbosa, Hiroko Sasaki, Ana Paula P. Serra, Edgar Morelli

PUBLICIDADE

Gerente: Lucia M. Roscio

Executiva de Contas: Alda Marin

Contato: Sheila Briz

Assistente: Adriana Borella

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da CLC - Comunicações, Lazer e Cultura S/A - DIVISÃO NOVA CULTURAL. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; Telex: (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telephone: (011) 810-5001, ramal 213/214.



LIQUID TELEVISION ANO 3, VOCÊ NUNCA VAI SABER O GOSTO SE NÃO EXPERIMENTAR



Histórias alucinantes e personagens bizzaros tomando formas pegajosas, plásticas e retorcidas em 6 programas inéditos, toda quinta-feira .extraia o melhor suco da sua tv. LIQUID TELEVISION. estreia 3 de novembro, às 22:00. NA MTV





MEGAVISION

O MEGA

MASTER

DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA* para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM*. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

DYNACOM

A Dynacom é fera.